

## PENGARUH MEDIA CANVA TERHADAP KOMPETENSI ABAD 21 PADA KURIKULUM MERDEKA BELAJAR TEKNIK PEMESINAN DI SMK NEGERI 7 SURABAYA

**Mohammad Safii**

S1 Pendidikan Teknik Mesin, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya  
[mohammad.20024@mhs.unesa.ac.id](mailto:mohammad.20024@mhs.unesa.ac.id)

**Rachmad Syarifudin Hidayatullah**

S1 Pendidikan Teknik Mesin, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya  
E-mail : [rachmadhidayatullah@unesa.ac.id](mailto:rachmadhidayatullah@unesa.ac.id)

### Abstrak

Salah satu yang menjadi faktor krusial untuk kemajuan suatu bangsa yaitu pendidikan. Dengan berkembangnya TIK, terdapat peluang besar guna mengembangkan efektivitas serta efisiensi aktivitas belajar-mengajar di berbagai tingkat pendidikan dengan kemampuan abad 21. Riset ini mempunyai tujuan guna menganalisis dampak pengaplikasian media pembelajaran berbasis Canva terhadap keahlian *critical thinking* siswa, serta respon siswa pada saat pembelajaran. Jenis riset yang dipergunakan dalam studi ini adalah jenis kuantitatif. Riset yang *pre-experimental* dengan desain uji prates-pasca uji satu kelompok. Sampel diambil dengan mempergunakan *Non-Probability Sampling* dengan metode *Systematic Sampling*. Populasi penelitian yaitu siswa kelas 11 TPM SMK Negeri 7 Surabaya terdiri dari dua kelas dan berjumlah 60 siswa. Teknik analisa mempergunakan uji parametrik dan analisis rash model. Hasil uji paired hasil uji t-sample menyatakan nilai dua arah sebesar 0,000. Dengan demikian, hipotesis dalam riset ini adalah bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Hasilnya diperoleh simpulan dan dinyatakan berdampak positif karena media ini bisa membiasakan siswa untuk menyelesaikan masalah secara terampil, meningkatkan keaktifan siswa pada saat pembelajaran, membangun komunikasi dan mengembangkan keahlian berpikir kritis siswa.

**Kata Kunci:** *Media Pembelajaran, Canva, Kompetensi Abad 21.*

### Abstract

*Education is one of the fundamental aspects in a country's development. Due to the growth of information and communication technology, there is a great opportunity to augment the effectiveness and efficiency of learning at various levels of education with 21st century capabilities. This study strives to analyze the outcomes of utilizing Canva-based teaching media on students' critical thinking skills, as well as students' responses during learning. The form of research applied in this research is quantitative. xploratory experimental research employing a single-group pretest-posttest framework. Sampling used Non-Probability Sampling with the Systematic Sampling method. The research population was students of class XI TPM SMK Negeri 7 Surabaya consisting of 2 classes and a combined count of 60 students. The analytical procedure uses parametric tests and rash model analysis. The findings of the paired sample t-test indicated a two-tailed significance of 0.000. This research hypothesis it can be concluded that  $H_0$  is disproved and  $H_1$  is confirmed. Hence, results are declared to have a positive effect because this media can familiarize students with solving problems skillfully, increase student activity when studying, build communication and develop students' critical thinking skills.*

**Keywords:** *Learning Media, Canva, 21st Century Competencie.*

### PENDAHULUAN

Permintaan global dalam konteks sistem pendidikan yaitu agar lebih mempersiapkan murid untuk menguasai Kemampuan abad 21, agar mereka bisa mengatasi tantangan yang semakin rumit di masa kini dan masa depan. Kemampuan tersebut meliputi pengetahuan, keahlian, dan sifat-sifat lain yang membantu peserta didik dalam meraih potensi mereka secara menyeluruh (Ontario,

2016). Kompetensi abad ke-21 yang paling mencolok telah diidentifikasi dalam konteks kerja global yang telah terbukti menghasilkan keuntungan yang nyata di berbagai bidang kehidupan, termasuk pemikiran analitis, interaksi, kerjasama, serta daya cipta dan pembaruan (Muhali, 2019).

SMK atau sekolah kejuruan merupakan pilihan jenis institusi pendidikan resmi yang menyelenggarakan

pendidikan vokasi tingkat menengah sebagai lanjutan dari sekolah menengah pertama atau pencapaian pendidikan setara SMP. Institusi ini melatih siswa untuk mempersiapkan mereka secara khusus untuk dunia kerja dalam bidang tertentu (Hadi, 2022).

Pendidikan adalah suatu kegiatan belajar-mengajar yang diberikan seorang tenaga pendidik kepada siswa, dan diharapkan bahwa anak-anak dan orang dewasa akan menjadi contoh dalam proses belajar, membimbing, dan memperkuat etika moral, serta mengembangkan pengetahuan bagi setiap individu. Pendidikan yang diterima oleh peserta didik tidak hanya terbatas pada pendidikan formal yang disampaikan oleh pihak berwenang, melainkan juga melibatkan peran penting keluarga dan masyarakat sebagai lingkungan pendidikan yang bisa menghasilkan dan memperluas wawasan serta pemahaman. (Ab Marisyah1, Firman2, 2019). Salah satu tujuan dari pendidikan kejuruan yaitu untuk menjadi tenaga kerja yang terampil, mahir, dan kompeten tinggi pada keterampilan yang dimiliki. (Gaeta, Lavadera, & Pastore, 2017).

Proses pembelajaran merupakan kegiatan mengajar dimana tenaga pendidik perlu memiliki kemampuan untuk menciptakan atmosfer pembelajaran yang menyenangkan agar siswa tidak kehilangan semangat dan tertarik dalam proses belajar. Mengingat tanggung jawab yang besar, guru harus menyadari bahwa mereka adalah praktisi lapangan yang bertanggung jawab langsung dalam menjalankan proses pendidikan dan memperjuangkan kesuksesan belajar siswa (Wulandari et al., 2023). Pembelajaran juga terpengaruh oleh aspek internal, seperti Perspektif kehidupan, sikap, rutinitas, pengalaman, dan emosi murid (Tyng et al., 2017). Disamping itu, hal-hal luar seperti pendengaran dan penglihatan juga berperan dalam memengaruhi proses belajar. Diantara kedua faktor tersebut, faktor eksternal merangsang indera siswa dan menjadi fokus pada penelitian ini untuk memaksimalkan potensi untuk meningkatkan pencapaian belajar.

Alat aktivitas belajar-mengajar adalah satu elemen luar yang ikut memengaruhi pencapaian nilai murid (Pratiwi & Meilani, 2018). Instrumen yang mampu mendukung dinamika pembelajaran dengan cara yang membuat pesan yang ingin disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau belajar-mengajar bisa tergapai dengan efektivitas dan efisiensi dikenal sebagai media pembelajaran (Nurrita, 2018). Lingkungan belajar memainkan peran krusial dalam menimbulkan dampak proses belajar-mengajar, misalnya menggenggam objek atau memanipulasi situasi, kejadian tertentu, mengobservasi objek, memberikan kesempatan belajar-mengajar yang serupa, proses belajar-mengajar yang didasarkan pada pengetahuan, memperluas dan menjelaskan yang susah dilihat dengan mata telanjang

karena terlalu sempit (Mellisa & Yanda, 2019). Pemanfaatan media pada proses belajar-mengajar bisa menaikkan pencapaian prestasi murid, dari tingkat yang paling rendah hingga yang tertinggi. Penggunaan media dalam pembelajaran merupakan strategi yang efektif bagi guru untuk meningkatkan prestasi akademik siswa. Pendekatan ini dianggap berhasil karena membuat proses belajar menjadi lebih menarik, tidak monoton, sehingga memperoleh perhatian siswa untuk mengikuti pembelajaran (Wahyuningtyas, 2020). Salah satu macam alat bantu pembelajaran yang dipergunakan dalam konteks ini adalah Canva.

Platform desain grafis online yang mempermudah individu dalam menghasilkan desain visual yang memikat biasa dikenal canva. Kendati tidak sesempurna Adobe Photoshop atau Illustrator, Canva tetap menjadi alat yang sangat berguna karena kepraktisannya. Bahkan orang yang belum berpengalaman dalam desain, yang sering dikenal dengan "cloud", bisa dengan mudah memanfaatkannya. Canva menyajikan banyak pilihan template yang *ready* dipergunakan, yang bisa diubah sesuai kebutuhan orang tidak usah memulai dari awal desainnya. Aplikasi ini tersedia untuk diunduh di Google Play Store atau melalui web resmi, <https://www.canva.com>. Canva tersedia untuk perangkat iPhone, iPad, Android, dan juga bisa diakses melalui PC. (Kharissidqi et al., 2022)

Canva merupakan salah satu software yang dipergunakan oleh tenaga pendidik untuk menghasilkan media kegiatan belajar-mengajar. Canva adalah layanan desain grafis daring yang memungkinkan orang untuk membuat berbagai macam rancangan seperti power point, plakat, brosur, ilustrasi, banner, undangan acara, *retouching*, dan *header profil* (Dian et al., 2021; Tanjung, 2019). Penggunaan Canva meringankan tenaga pendidik untuk menciptakan sumber belajar. Triningsih (2021) mengungkapkan bahwa Canva membantu tenaga pendidik dan siswa untuk menjalankan aktivitas belajar-mengajar yang berfokus pada IT, keahlian, kreatifitas, dan keuntungan lain. Desain yang dihasilkan melalui Canva mampu mengembangkan ketertarikan murid pada aktivitas belajar-mengajar serta memperkuat dorongan mereka lewat penyajian materi yang menarik.

Canva merupakan salah satu opsi dari banyak software yang bisa dipergunakan dalam merancang media belajar-mengajar. Aspek-aspek yang ada bisa dieksplorasi secara kreatif untuk membuat suasana belajar-mengajar di ruangan menampilkan kelebihan interaktif dan tampilan yang lebih memikat dan seru. Di aplikasi tersebut, terdapat berbagai macam rancangan yang mudah dipergunakan, termasuk untuk brosur, plakat, Simbol, file, kiriman di Instagram, latar belakang layar, tulisan, kumpulan foto, edisi koran, sampul majalah, pengumuman, rekaman visual, sampul buku, kartu identitas, selebaran, gambaran

data, rencana cerita, rancangan untuk menampilkan foto atau video di platform media sosial, undangan, dan banyak lagi, (Wulandari et al., 2022),

Dalam proses pembelajaran Pemanfaatan Canva bisa memperkaya Keahlian dalam membuat desain poster, tampilan, serta beragam materi visual lainnya (Sholeh et al., 2020). Pembelajaran dengan bantuan media canva juga bisa membangkitkan semangat dengan semakin tingginya motivasi belajar siswa, maka minat belajar juga meningkat dan pencapaian hasil belajar siswa terwujud (Wirnawa and Dewi, 2022).

Proses pembelajaran yang dilaksanakan di SMK Negeri 7 Surabaya ketika pelajaran teori mempergunakan media belajar-mengajar termasuk papan tulis, alat proyeksi, dan perkakas lainnya yang mendukung pemahaman murid terhadap materi yang dijelaskan. Proyektor LCD adalah tipe yang dipergunakan untuk memproyeksikan video, gambar, atau informasi dari komputer ke layar atau permukaan datar lainnya, seperti dinding, dan sebagainya. Salah satu media pembelajaran yang mempergunakan proyektor adalah ppt yang monoton dengan tulisan, pdf dan word yang ditampilkan. Media pembelajaran yang disampaikan masih berupa teks yang panjang dan kurangnya variasi media pembelajaran dimana hal tersebut akan membuat persta didik mudah jenuh dan kurang motifasi dalam mengikuti sebuah pembelajaran. Adanya media pembelajaran canva ini diharapkan bisa meningkatkan semangat belajar peseta didik. Dengan meningkatnya semangat dan motifasi peserta didik maka akan berdampak terhadap pencapaian siswa.

Pencapaian belajar merupakan suatu transformasi perilaku atau sikap yang timbul pada murid sesudah mengalami proses belajar-mengajar (Kamil, 2019). Pencapaian belajar yang dilakukan peserta didik bisa dicapai dengan adanya sebuah pembelajaran. Pembelajar bisa memilih untuk mempergunakan sejumlah peluang belajar, termasuk penggunaan media pembelajaran canva agar menggapai pencapaian akademik yang lebih baik secara personal (Wei et al., 2022). Dari permasalahan yang dijelaskan sebelumnya, penulis memilih judul “Pengaruh Media Canva Terhadap Kompetensi Abad 21 Pada Kurikulum Merdeka Belajar Teknik Pemesinan di SMKN 7 SURABAYA “

## METODE

Riset ini mempergunakan jenis kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah suatu pendekatan riset yang menciptakan penemuan baru melalui penerapan prosedur statistika atau data angka dari berbagai pengukuran (Ali et al., 2022).

Jenis riset ini mempergunakan *Pre – Eksperimen* dengan mempergunakan desain *pretest - posttest* kelompok tunggal. Rancangan ini dipilih karena melakukan pretest

sebelum perlakuan diterapkan, sehingga hasil dari perlakuan dapat lebih mudah diketahui dengan jelas sesuai dengan cara membandingkannya dengan kondisi sebelumnya, sebelum menerapkan perlakuan (Susanti, 2013).

**Tabel 1.** Tabel *one group pretest – posttest design*

<i>Pre Test</i>	<i>Treatment</i>	<i>Post Test</i>
O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>

Sumber : (Lestari & Yudhanegara, 2015 )

Keterangan :

O<sub>1</sub> : *Pretest*, dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum perlakuan

X : *Treatment*, pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dengan model pembelajaran

O<sub>2</sub> : *Posttest*, dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa setelah perlakuan

Berikut adalah tahapan untuk menilai pemahaman siswa selama materi disuguhkan:

1. Melakukan *pretest* sebelum pelajaran dilakukan guna mengevaluasi pemahaman awal murid sebelum implementasi perlakuan. (O<sub>1</sub>)
2. Melakukan *posttest* pada terakhir pelajaran. Setelah pembelajaran ini dilakukan guna mengevaluasi pemahaman murid sesudah perlakuan (O<sub>2</sub>)
3. Melakukan perbandingan antara hasil pretest (O<sub>1</sub>) dan posttest (O<sub>2</sub>) guna mengamati kemajuan yang muncul dari perlakuan (X).
4. Menguji hipotesis mempergunakan uji-t.

## Populasi dan Sampel

Untuk populasi pada riset ini ialah seluruh murid kelas 11 TPM SMK Negeri 7 Surabaya. Sampel dalam penelitian ini merupakan siswa kelas 11 TPM yang terdiri dari TPM 2 dan TPM 4 SMKN 7 Surabaya yang berjumlah 60 siswa. Cara mengambil sampel mempergunakan *Non Probablity Sampling (Systematic Sampling)* ialah Sampel yang tidak memiliki kesempatan yang setara bagi setiap unsur surat atau anggota populasi untuk dipilih. Teknik *systematic sampling* adalah pengambilan sampel yang mempergunakan nomor urut dari populasi berdasarkan nomor yang ditugaskan peneliti atau pengidentifikasi tertentu (Hum, 2021).

## Teknik Analisis Data

Cara menganalisis pada riset ini mempergunakan pengujian data parametric yang mempergunakan bantuan software IBM SPSS tipe 26. Selain itu penilaian pengujian mempergunakan N-Gain skor, Rash model dan Skala Likert Berikut merupakan tahapan dari cara menganalisis. Menganalisis dilaksanakan dengan :

1. Uji Persyaratan Analisis :

a. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah proses pengujian yang bertujuan untuk mengevaluasi distribusi data

dalam suatu kumpulan data dan apakah distribusi data tersebut mengikuti distribusi normal atau tidak (Fahmeyzan, Soraya and Etmu, 2018). Guna meyakinkan apakah data hasil pengukuran tersebut mengikuti distribusi normal., apabila memiliki nilai probabilitas >0,05. Penelitian ini mempergunakan program SPSS Kolomogrov Smirnov.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas diperlukan agar kita bisa memverifikasi bahwa asumsi homogenitas varians terpenuhi sebelum berlanjut ke analisis statistik yang spesifik. Pengujian homogenitas dipergunakan untuk menguji apakah variabilitas atau variasi data di antara beberapa kelompok atau sampel berbeda adalah seragam atau homogen. Dengan kata lain, uji homogenitas membantu kita menentukan apakah kelompok-kelompok tersebut memiliki varians yang sebanding atau tidak (Sianturi, 2022).

c. Uji T (Paired Sample t – test )

Pengujian Paired Samples T Test dipergunakan guna mengetahui adanya ketidaksamaan rata rata nilai sebelum perlakuan dan sesudah perlakuan. Uji ini juga dipergunakan guna mengidentifikasi adanya dampak perlakuan yang dilakukan oleh peneliti. Ketepatan uji paired sample t test yaitu nilai tingkat signifikansi kurang dari 0,05, dengan begitu dinyatakan terdapat hubungan. Sedangkan apabila nilai lebih besar dari 0,05, dengan begitu dinyatakan data tidak terdapat hubungan.

4. Uji N-Gain Score

Pengujian N-gain adalah salah satu metode perhitungan dalam sebuah penelitian yang dipergunakan untuk bisa dampak penggunaan media belajar-mengajar terhadap pencapaian akademik siswa, pengujian N-gain score bisa diperlakukan dengan menghitung perbedaan antara nilai pretest dan posttest saat mempergunakan media belajar-mengajar (Kolopita, Katili and Yassin, 2022). Adapun untuk mendapatkan nilai N-Gain yaitu :

$$N - Gain = \frac{Skor Posttest - Skor Pretest}{Skor Maksimum - Skor Pretest}$$

2. Rash Model

Rasch Model merupakan suatu metode analisis data kuantitatif yang dipergunakan untuk mengukur kesukaran suatu Pertanyaan, mengevaluasi kualitas pertanyaan, menilai tingkat kompetensi siswa, menentukan pertanyaan yang berat, dan untuk melihat kecurangan siswa. Rasch Model bisa

membantu guru menilai kreativitas siswanya dengan begitu tenaga pendidik bukan sekedar mengevaluasi keahlian murid tetapi bisa mengevaluasi alat yang dibuatnya untuk melakukan perbaikan guna lebih meningkatkan kualitas penilaian (Aprilia, Lidinillah and Giyartini, 2021). Rasch Model Karena model ini adalah tambahan dari kelemahan sebelumnya. (Nurhudaya, dkk., 2019).

3. Angket Respon Siswa

Angket respons siswa adalah suatu instrumen penelitian yang berbentuk kuesioner atau pertanyaan yang dirancang untuk mengumpulkan data mengenai penbisa, persepsi, sikap, atau tanggapan siswa terhadap suatu topik atau isu tertentu. Angket respons siswa sering dipergunakan dalam penelitian pendidikan untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, tingkat kepuasan terhadap pengajaran, atau tanggapan terhadap lingkungan sekolah.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Dari kerangka penelitian yang sudah dirancang, peneliti mengumpulkan informasi mengenai prestasi belajar dan melakukan analisis mendalam untuk mencapai kesimpulan yang komprehensif. Berikut ringkasan hasil serta pembahasan yang dibisakan :

**Tabel 2.** Kategori Nilai Pre-Test dan Post-Test

Hasil dari kelas eksperimen	Rata-Rata	Kategori Nilai
PreTest skor	60	Cukup
PostTest skor	84.1333	Sangat Baik

Dari analisis tabel 2 diatas bisa ditarik kesimpulan bahwa ada perbedaan dalam klasifikasi nilai untuk sebelum dan sesudah perlakuan dengan *mean* nilai pada pretest menunjukkan kategori nilai cukup sedangkan pada posttest menunjukkan kategori nilai sangat layak. Hal ini menunjukkan hasil belajar XI TPM 2 dan 4 pada uji pretest dan posttesnya meningkat secara signifikan.

**Uji Prasyarat**

**Uji Normalitas**

Pengujian normalitas dipergunakan guna mengidentifikasi pencapaian akademik muris tersebut bisa distribusi normal atau tidak (Kurnia, Damayani, & Kiswoyo, 2019). Pengujian normalitas pada riset ini mempergunakan pengujian Kolomogrov Smirnov yang diproses dengan IBM SPSS versi 26 (Suryani et al., 2019). Simpulannya dari pengujian normalitas bisa disaksikan pada :

1. Apabila nilai signifikansi lebih besar 0,05, dengan begitu data dikatakan bisa distribusi normal
2. Apabila nilai signifikansi lebih kecil 0,05, dengan begitu data dikatakan tidak bisa distribusi normal

**Tabel 3. Test Of Normality**

	Test of Normality					
	Kolmogrov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
<b>PRETEST</b>	.110	60	.066	.964	60	.074
<b>POSTTEST</b>	.109	60	.072	.969	60	.127

Berdasarkan hasil uji normalitas pre-test menurut Kolmogrov-Smirnov memperoleh Nilai signifikansi 0,066 lebih tinggi dari 0,05. Sedangkan hasil uji Shapiro-Wilk memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,074, yang juga lebih besar dari 0,05. Sedangkan untuk post-test menurut Kolmogrov-Smirnov memperoleh nilai signifikansi 0,072 yang lebih tinggi daripada 0,05 dan Shapiro-Wilk memperoleh nilai signifikansi 0,127 yang lebih tinggi daripada 0,05. Dari hasil pengujian normalitas tersebut, simpulannya yaitu data mempunyai distribusi yang normal.

#### Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas dipergunakan untuk menentukan apakah beberapa variasi dalam populasi sama atau berbeda. Uji ini diperlukan sebagai langkah awal dalam analisis uji independent sample t test untuk mengevaluasi homogenitas distribusi data tersebut (Usmadi, 2020). Ketetapan pengujian homogenitas menunjukkan bahwa jika nilai signifikansi atau Sig. kurang dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa varian dari dua atau lebih kelompok populasi data tidak homogen. Sebaliknya, jika nilai signifikansi atau Sig. lebih dari 0,05, dapat disimpulkan bahwa varian dari dua atau lebih kelompok populasi data adalah homogen (Widiyanto, 2010:51). Ini merupakan hasil pengujian homogenitas mempergunakan IBM SPSS.

**Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas**

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
<b>Hasil</b>	Based on Mean	.621	1	118	.432
	Based on Median	.668	1	118	.415
	Based of Median and with Adjusted df	.668	1	117.825	.415
	Based on trimmed mean	.642	1	118	.424

Berdasarkan hasil uji homogenitas bisa diketahui bahwa nilai signifikansi mendapat nilai sejumlah 0,432. Sehingga bisa dinyatakan jika H0 diterima dengan ketetapan nilai signifikan lebih tinggi 0,05 simpulannya yaitu data bersifat homogen.

#### Uji Paired Samples T Test

Pengujian Paired Samples T Test dipergunakan guna mengetahui ada tidaknya ketidaksamaan rata rata nilai pretest dan posttest. Uji ini juga dipergunakan guna

mengidentifikasi adanya dampak dari tindakan yang dilakukan oleh peneliti. Ketepatan pengujian paired sample t test ialah nilai signifikansi lebih rendah daripada 0,05, dengan begitu dinyatakan data adanya hubungan. Sedangkan jika nilai > 0,05.

**Tabel 5. Hasil Uji Paired Sample T Test**

Paired Sample Test				
Paired Differences				
Std.Deviation	Std. Error	t	df	Sig. (2-tailed)
-24.13333	10.64603	-26.88349	-21.38317	.000

Berdasarkan hasil uji paired sample t test didapatkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000. Karena 0,000 kurang dari 0,05, maka hipotesis nol (Ho) ditolak dan hipotesis alternatif (Ha) diterima. Simpulannya yaitu hasil dinyatakan positif karena media ini bisa membiasakan siswa untuk menyelesaikan masalah secara terampil, meningkatkan keaktifan siswa pada saat pembelajaran, membangun komunikasi dan mengasah ketrampilan berpikir kritis murid.

#### N-Gain Score

Pengujian N-Gain ialah salah satu metode yang dipergunakan guna mengidentifikasi peningkatan pencapaian akademik murid sebelum dan setelah mendapat tindakan (Wahab et al., 2021). Pengujian N-Gain skor dilaksanakan untuk menilai keefektifan penerapan media pembelajaran dalam penelitian (Kolopita, Katili and Yassin, 2022). Uji N-Gain ini dihitung dengan batuan software IBM SPSS.

**Tabel 6. Hasil Uji N-Gain**

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
<b>N-Gain Score</b>	60	.22	1.00	.5866	.20326
<b>Valid N (listwise)</b>	60				

Hasil perhitungan pengujian N-Gain menunjukkan bahwa nilai rata-rata N-Gain untuk kelas eksperimen yaitu 58,66%, yang masuk dalam kategori efektivitas yang cukup.

#### Ucapan Terima Kasih

Penelitian ini bisa rampung tepat dengan dukungan dari beragam pihak yaitu kepala sekolah, staf guru, dan seluruh jajaran di SMK Negeri 7 Surabaya.

#### PENUTUP

##### Simpulan

Dari hasil penelitian dan analisis yang telah dilakukan, simpulannya ialah:

Terdapat pengaruh positif yang signifikan terhadap penerapan media canva terhadap kompetensi abad 21 murid kelas 11 Teknik Pemesinan SMKN 7 Surabaya. Diketahui dari hasil pengujian statistik yaitu uji paired sample t test yang mendapatkan hasil nilai signifikansi sebesar 0,000. Dari hasil angket respon siswa membuktikan bahwa media belajar-mengajar media Canva bisa meringankan proses pembelajaran mereka dengan nilai respon sebesar 82,40% dan tabel respon siswa menbisakan hasil predikat sangat baik. Kelayakan Media Canva terbukti efektif sebagai media pembelajaran, hal ini ditunjukkan uji statistic N-Gain score yang menbisa hasil nilai rata rata 58,66% dan tabel keefektivitasan menbisa predikat cukup efektif.

### Saran

Dari temuan penelitian, peneliti menyarankan antara lain:

1. Diharapkan kepada para tenaga pendidik untuk mempergunakan media pembelajaran Canva dalam kegiatan belajar-mengajar dan mengembangkan inovasi dalam penyampaian materi. Selain itu, para tenaga pendidik juga diminta untuk terlibat dalam pengembangan media yang sejenis agar variasi sarana pembelajaran dapat diperluas.
2. Siswa bisa mempergunakan media pembelajaran interaktif berbasis media Canva pada mata pelajaran mesin bubut CNC Sebagai alat untuk mendukung proses belajar-mengajar dan juga sebagai fasilitas untuk belajar secara mandiri.
3. Penelitian ini diharapkan menjadi landasan untuk penelitian-penelitian selanjutnya mengenai penggunaan media pembelajaran Canva dengan fokus yang berbeda. Oleh karena itu, bagi peneliti yang akan melakukan studi dengan topik serupa atau meneliti hal yang terkait, studi ini dapat menjadi referensi yang berguna diharapkan mencari teorinya terlebih dahulu.

### DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Mm., Hariyati, T., Yudestia Pratiwi, M., & Afifah Sekolah Tinggi Agama Islam Ibnu Rusyd Kotabumi, S. (2022). Metodologi Penelitian Kuantitatif Dan Penerapan Nya Dalam Penelitian. *Education Journal.2022*, 2(2).
- Aprilia, M., Lidinillah, D. A. M. and Giyartini, R. (2021) 'Pengembangan Instrumen Penilaian Kreativitas Siswamelalui Analisis Rasch Model di Sekolah Dasar', *JurnalBasicedu*,5(4), pp.2302–2310. Available at: <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1199>.
- Dian, K. (2020). 8 Tips Agar Media PPT Menjadi Lebih Interaktif. Blog.Kejarcita.Co.Id. <https://blog.kejarcita.id/8-tips-agar-media-ppt-menjadi-lebih-interaktif/>
- Fahmeyzan, D., Soraya, S. and Etmy, D. (2018) 'Uji Normalitas Data Omzet Bulanan Pelaku Ekonomi Mikro Desa Senggigi dengan Mempergunakan Skewness dan Kurtosi', *Jurnal VARIAN*, 2(1), pp. 31–36. doi: 10.30812/varian.v2i1.331.
- Gaeta, G. L., Lavadera, G. L., & Pastore, F. (2017). Much Ado about Nothing? The Wage Penalty of Holding a PhD Degree but Not a PhD Job Position ☆. In *Skill mismatch in labor markets* (pp. 243-277). Emerald Publishing Limited.
- Hadi, B. (2022) 'Fenomena Learning Loss pada Pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan di Indonesia', *Edukara: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(4), pp. 290–296. doi: 10.32585/edukara.v6i4.262.
- Hum (2021) 'POPULASI DAN TEKNIK SAMPEL ( Fenomena Pernikahan dibawah Umur Masyarakat 5 . 0 di Kota / Kabupaten X ) MAKALAH Disusun Untuk Memenuhi Tugas Mata Kuliah : Metodologi Penelitian Hukum Dosen Pengampu : HINDUN UMIYATI PROGRAM PASCASARJANA JURUSAN DIRASAH ISLA', 19(June), pp. 1–25.
- Kamil, P. (2019). Perbedaan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan Pada Manusia Dengan Mempergunakan Media Power Point Dan Media Torso. *Bioedusiana*, 4(2), 64–68. <https://doi.org/10.34289/277901>
- Kharissidqi, M. T. et al. (2022) 'APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA', 2(4), pp. 108–113.
- Kurnia, V. T., Damayani, A. T., & Kiswoyo, K. (2019). Keefektifan Model Pembelajaran Number Head Together (NHT) Berbantu Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(2), 192-201.
- Kolopita, C., Katili, M.R. and Yassin, R.M.T. (2022) 'Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar', *Journal Inverted*, 2(1), pp. 1–12. Available at: <https://ejurnal.ung.ac.id/index.php/inverted/article/view/13081%0Ahttps://ejurnal.ung.ac.id/index.php/inverted/article/viewFile/13081/3858>
- Mellisa, M., & Yanda, Y. D. (2019). Developing audio-visual learning media based on video documentary on tissue culture explant of *Dendrobium bigibbum*. *JPBI (Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia)*, 5(3), 379–386. <https://doi.org/10.22219/jpbi.v5i3.9993>
- Muhali, M. (2019). Pembelajaran Inovatif Abad Ke-21. *Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmu*

- Pendidikan: E- Sainatika, 3(2), 25.  
<https://doi.org/10.36312/e-sainatika.v3i2.126>
- Nurrita, T. (2018) 'Kata Kunci : Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa', 03, pp. 171–187.
- Nurhudaya, N., Taufik, A., Yudha, E. S., & Suryana, D. (2019). The Raven's advanced progressive matrices in education assessment with a Rasch Analysis. *Universal Journal of Educational Research*, 7(9), 1996-2002.
- Pratiwi, I. T. M., & Meilani, R. I. (2018). Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 3(2),33  
<https://doi.org/https://doi.org/10.17509/jpm.v3i2.11762>
- Rizki Wahyuningtyas1, B. S. S. U. (2020) 'EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN', 2(1), pp. 23–27
- Sianturi, R. (2022) 'Uji homogenitas sebagai syarat pengujian analisis', *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, dan Agama*, 8(1), pp. 386–397. doi: 10.53565/pssa.v8i1.507.
- SHOLEH, Muhammad; RACHMAWATI, Rr Yuliana; SUSANTI, Erma. Penggunaan aplikasi Canva untuk membuat konten gambar pada media sosial sebagai upaya mempromosikan hasil produk UKM. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 2020, 4.1: 430-436.
- Suryani, A., K, S., & Mursalam, M. . . (2019). Pengaruh Penggunaan Metode Mind Mapping terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Murid Kelas V SDN no. 166 Inpres Bontorita Kabupaten Takalar. *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)*, 4(166), 741–753.
- Susanti, R. (2013). Penerapan Pendekatan Demonstrasi Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Fisika Siswa SMA. *Universitas Pendidikan Indonesia*, 19–29.
- Triningsih, D. E. (2021). Penerapan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Menyajikan Teks Tanggapan Kritis Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek. *Cendekia: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 15(1), 128-144.
- Tyng, C. M., Amin, H. U., Saad, M. N. M., & Malik, A. S. (2017). The influences of emotion on learning and memory. *Frontiers in Psychology*, 8(AUG).  
<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2017.01454>
- Usmadi, U. (2020) 'Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas Dan Uji Normalitas)', *Inovasi Pendidikan*, 7(1), pp. 50–62. Available at: <https://doi.org/10.31869/ip.v7i1.2281>.
- Wahab, A., Junaedi, J., & Azhar, M. (2021). Efektivitas Pembelajaran Statistika Pendidikan Mempergunakan Uji Peningkatan N-Gain di PGMI. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1039–1045.  
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.845>
- Wei, X., Saab, N., & Admiraal, W. (2022). Do learners share the same perceived learning outcomes in MOOCs? Identifying the role of motivation, perceived learning support, learning engagement, and self-regulated learning strategies. *Internet and Higher Education*, 56(July 2021), 100880.  
<https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2022.100880>
- Widiyanto, Joko. 2010. *SPSS for Windows Untuk Analisis Data Statistik dan Penelitian*. Surakarta: BP-FKIP UMS
- Wirnawa, K. and Dewi, P. S. (2022) 'EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN POWER POINT UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SMA NEGERI 1 GEDONGTATAAN DI ERA PANDEMI COVID 19', 3(2), pp. 109–113.
- Wulandari, A. P. *et al.* (2023) 'Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar', 05(02), pp. 3928–3936.
- Wulandari, T. *et al.* (2022) 'Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI / SD', 2(1), pp. 102–118.