

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN CANVA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS X FASE E PADA MATA PELAJARAN EKONOMI DI SMAN 3 SOLOK

Puja May Yassha¹

pujamayyassha@gmail.com¹

Fajri Basyirun²

fajribasyirunmpde@gmail.com²

Desi Armi Eka Putri³

desiarmiekaputri@ummy.ac.id³

^{1,2,3}Universitas Mahaputra Muhammad Yamin

ABSTRACT

This research is based on student learning outcomes at SMAN 3 Solok. This is because the use of Canva as a teaching tool is one of the factors that has an impact on student education. This research aims to determine the effect of using Canva as a teaching aid on the learning outcomes of class X students in the economics class at SMAN 3 Solok. This type of research is called experimental research. The research population consisted of 211 students in classes X E.1 and A simple random sampling technique involved 70 students. The analysis techniques used are the normality test, homogeneity test, and hypothesis testing using the t test. The results of data analysis show that the average score of student learning outcomes in the experimental class is 84 and the average score of student learning outcomes in the control group is 74.57. The results of hypothesis testing using the t test are determined by $t_{count} > t_{table}$, or $2.76 > 1.67$. This analysis is based on differences in learning outcomes between the experimental group and the control group. Based on the findings of this research, there is a positive and significant influence of using Canva media in the classroom on learning outcomes. The aim of this research is to help teachers teach using Canva and encourage student participation in the learning process so that students can easily understand the material

Keywords: *Canva Learning Media And Learning Outcomes.*

ABSTRAK

Penelitian ini berdasarkan hasil belajar siswa di SMAN 3 Solok. Hal ini dikarenakan penggunaan Canva sebagai alat pengajaran menjadi salah satu faktor yang berdampak pada pendidikan siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan Canva sebagai alat bantu pengajaran terhadap hasil belajar siswa kelas X pada kelas ekonomi di SMAN 3 Solok. Jenis penelitian ini disebut penelitian eksperimen. Populasi penelitian terdiri dari 211 siswa kelas X E.1 dan X E.6 SMAN 3 Solok yang terdaftar pada tahun ajaran 2023–2024. Teknik acak sampel sederhana melibatkan 70 siswa. Teknik analisis yang digunakan adalah uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis dengan menggunakan uji t. Hasil analisis data menunjukkan bahwa skor rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen sebesar 84 dan skor rata-rata hasil belajar siswa pada kelompok kontrol sebesar 74,57. Hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji t ditentukan oleh $t_{hitung} > t_{tabel}$, atau $2,76 > 1,67$. Analisis ini didasarkan pada perbedaan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Berdasarkan temuan penelitian ini terdapat pengaruh positif dan

signifikan penggunaan media Canva di kelas terhadap hasil belajar. Tujuan penelitian ini adalah untuk membantu guru dalam mengajar menggunakan Canva dan mendorong partisipasi siswa dalam proses pembelajaran sehingga siswa mudah memahami materi.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Canva Dan Hasil Belajar.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses yang direncanakan untuk membuat lingkungan dan metode belajar di mana siswa dapat memperoleh kekuatan spiritual untuk mengendalikan diri, moralitas, kebijaksanaan, etika, dan keterampilan yang diharapkan. Undang-undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 menetapkan bahwa salah satu tujuan pendidikan siswa adalah untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan mereka. Semua aspek kehidupan akan berubah seiring dengan kemampuan dan bakat siswa. Mengembangkan kapasitas negara dan meningkatkan kualitas hidup sangat dipengaruhi oleh pendidikan. Pemerintah telah mengambil tindakan untuk meningkatkan pendidikan ekonomi untuk mencapai tujuan pendidikan bermutu. Peningkatan kelengkapan sekolah, peningkatan kurikulum, dan peningkatan kualitas guru melalui pelatihan dan modernisasi adalah bagian dari tindakan ini. Pemerintah telah melakukan upaya, tetapi belum ada hasil yang memuaskan. Ini juga menunjukkan hasil belajar ekonomi siswa yang rendah dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya. Hal ini disebabkan oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran oleh guru.

Kurang menariknya penggunaan media disini, yakni mirip dengan media yang pada dasarnya bersifat manual. dan media yang

tidak terlalu beragam. Ada banyak jenis media yang digunakan oleh guru, seperti presentasi Power Point yang tidak terlalu bervariasi. Dalam hal ini, tidak ada animasi atau animasi yang digunakan untuk membangkitkan minat siswa. Siswa akan menjadi jenuh dan bosan dalam pelajaran jika media yang ditampilkan tidak menarik. Akibatnya, siswa akan memiliki hasil belajar yang rendah.

Tabel 1. Hasil Ujian Tengah Semester 1 tahun 2023/2024.

No	Kelas	KKTP			Jumlah Siswa
		< 79	=79	> 79	
1	X.E1	20	2	14	36
2	X.E2	18	5	13	36
3	X.E3	16	4	15	35
4	X.E.4	17	5	12	34
5	X.E.5	17	6	12	35
6	X.E.6	21	4	10	35
Jumlah Siswa		109	26	76	211
Persentase %		52%	12%	36%	100%

Sumber : Guru bidang studi Ekonomi (Data Primer tahun 2023).

Hasil belajar siswa kelas X dapat dilihat pada tabel ujian tengah semester (UTS) di atas, yang didasarkan pada penilaian siswa terhadap materi pelajaran. Akibat ujian tengah semester yang rendah, para siswa belum mencapai nilai KKTP 79 untuk pendidikan ekonomi, seperti yang disampaikan oleh sang guru. Penulis menggunakan media Canva untuk memberikan solusi.

Berdasarkan permasalahan yang timbul, peneliti berkeinginan untuk melakukan penelitian mengenai beberapa

topik penting antara lain “Dampak Media Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Fase E Pada Kelas Ekonomi di SMA Negeri 3 Kota Solok.

TINJAUAN PUSTAKA

a. Media Canva

Menurut Maolida & Salsabila (2021), kanvas merupakan produk sampingan dari proses pendidikan yang memiliki dua tujuan: sebagai pelengkap dan pengganti. Fungsi pertama membantu siswa atau guru membuat materi pendidikan yang sesuai untuk menjelaskan materi dalam metode pengajaran jarak jauh. Fungsi kedua adalah substitusi yang mempermudah pendistribusian media pendidikan dan membantu siswa memahami materi lebih mendalam.

Pembelajaran canva dapat meningkatkan kemampuan analisis siswa, tetapi itu harus disertai dengan dukungan visualisasi agar lebih mudah bagi siswa untuk memahami apa yang mereka pelajari menurut Yundayani dkk. (2019). Salah satu keuntungan Canva adalah bahwa itu memiliki banyak desain dan fitur yang menarik, yang membantu Baik siswa maupun guru menjadi lebih inovatif dalam membuat sarana pembelajaran. Meskipun laptop tidak diperlukan untuk desain, HP dapat digunakan. Namun, Media Canva memiliki beberapa kekurangan: hanya dapat diakses secara online, memerlukan sinyal internet yang stabil, dan hanya dapat digunakan dengan akun premium untuk mengakses fitur baru. Sementara beberapa aplikasi memungkinkan Anda menggunakan stiker, template, ilustrasi, font, dan fitur lainnya secara gratis, yang lainnya membutuhkan biaya.

b. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah ukuran yang digunakan untuk mengukur seberapa baik siswa memahami materi setelah proses pembelajaran. Hasil belajar adalah transformasi dari ketidakmampuan ke kemampuan dalam jangka waktu tertentu. Hasil belajar mencakup hal-hal seperti informasi, pengalaman, kemampuan, prinsip, dan sikap, dan tercapai oleh proses belajar. Purwanto (2009:38) hasil belajar didefinisikan sebagai perubahan perilaku siswa yang disebabkan oleh pembelajaran. Perubahan ini dilakukan selama proses belajar yang digunakan untuk mencapai tujuan belajar. Proses belajar tidak hanya menyebabkan perubahan perilaku individu. setiap proses berdampak pada perubahan perilaku yang dimainkan oleh siswa, perubahan yang sesuai dengan tujuan yang diinginkan

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen, dan desain yang digunakan adalah penelitian eksperimen. Menurut Sugiyono (2011:74), eksperimen adalah suatu jenis penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan informasi tentang orang lain dalam suatu situasi tertentu. Dalam proyek penelitian ini, dua jenis kelas digunakan: eksperimen dan kontrol. Eksperimen menggunakan Canva sebagai alat pengajaran, dan kelompok kontrol menggunakan PowerPoint. Penelitian ini mencakup seluruh siswa X tahap E di SMAN 3 Solok yang terdiri dari 6 kelas dan 211 siswa pada tahun ajaran 2023–2024.

Untuk penelitian ini, peneliti akan menggunakan metode pemilihan sampel secara acak/random. Setelah datanya homogen, teknik random sampling

digunakan untuk membuat sampel. X.E5 tergolong kelas eksperimen, sedangkan X.E3 tergolong kelas kontrol. Untuk menganalisis data digunakan uji-t, uji homogenitas, dan perbedaan mean.

ANALISIS DAN PEMBAHASAN

- a. Pretest dilakukan pada pertemuan kedua sebelum kelas eksperimen diperlakukan dengan materi lembaga keuangan. Jumlah data (X) yang ditemukan sebanyak 2380, jumlah titik data (X2) sebanyak 173200, rata-rata (jumlah data: banyak data) sebanyak 68, dan simpangan baku (S) adalah 17.88. Akibatnya prestasi siswa pada kelas eksperimen cukup rendah.
- b. Pretest dilakukan pada pertemuan kedua dan digunakan sebagai presentasi PowerPoint tentang materi lembaga keuangan. Jumlah total semua data (ΣX) adalah 2480, jumlah kuadrat semua data (ΣX^2) adalah 186000, rata-rata (\bar{x}) adalah 70,86, dan standar deviasi (S) adalah 17,12. Dibandingkan dengan kelas eksperimen sebelum perlakuan, nilai siswa di kelas kontrol lebih tinggi.
- c. Hasil belajar penelitian ini berasal dari dua kelas sampel terbaik. Tes dilakukan kepada siswa dengan menggunakan materi yang telah diajarkan sebelumnya yaitu lembaga keuangan. Tes ini terdiri dari sepuluh pertanyaan objektif. Dengan jumlah siswa yang melakukan eksperimen sebanyak 35 orang, maka nilai rata-rata (\bar{x}) siswa adalah 84, skor minimum 60, skor maksimum 100, standar deviasi (S) 12,69, dan standar deviasi dari kuadrat (S2) adalah 161,14. Pada kelompok kontrol nilai rata-rata (\bar{x}) siswa adalah 74,57 dengan nilai maksimal 100, skor

minimal 40, standar deviasi (S) adalah 15,74, dan standar deviasi kuadrat (S2) adalah 247,89. Berarti siswa lebih baik dalam belajar ekonomi dengan menggunakan media Canva daripada dengan PowerPoint.

Kelas	N	Skor Maks	Skor Min	\bar{x}	S	S ²
Eksperimen	35	100	60	84	12,69	161,14
Kontrol	35	100	40	74,57	15,74	247,89

Ho terdapat pada urutan teratas pada tahap uji perbedaan dua rata-rata, thitung = 2,76 dan ttabel = 1,67. Hasil belajar ekonomi siswa yang menggunakan Canva lebih baik dibandingkan siswa yang menggunakan PowerPoint. Berdasarkan analisis data deskripsi, terlihat bahwa siswa menggunakan Canva lebih efektif dibandingkan PowerPoint. Hasil belajar rata-rata kelas eksperimen 84, dengan nilai tertinggi 100, dan hasil belajar rata-rata kelas kontrol 74,57, semuanya mempunyai nilai tertinggi 100. Selain itu, menurut analisis uji-t, thitung = 2,76 > t(0,95;42) = 1,67 pada tingkat kepercayaan 95% dan dk = 68. Hal ini menunjukkan bahwa jika dibandingkan jika menggunakan PowerPoint, pendidikan berbasis Canva memiliki dampak yang lebih besar terhadap perekonomian siswa. hasil belajar.

Canva membuat siswa tertarik dan aktif, yang menjadikannya pilihan pembelajaran yang lebih baik daripada PowerPoint. Guru menggunakan media canva ini untuk menampilkan pelajaran melalui tampilan yang menarik perhatian siswa. PowerPoint dan video juga digunakan untuk menampilkan materi ajar. Dengan menggunakan ilustrasi dalam mata pelajaran ekonomi, terutama yang berkaitan dengan materi tentang lembaga keuangan, siswa mempelajari dan memahami konsep tentang lembaga keuangan sehingga mereka dapat

menyelesaikan soal yang berkaitan dengan topik dengan baik

KESIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang dilakukan mengenai dampak penggunaan media pembelajaran Canva terhadap hasil belajar siswa kelas X fase E Ekonomi SMAN 3 Solok, dapat disimpulkan bahwa: Dalam pendidikan ekonomi, penggunaan media pembelajaran Canva dapat meningkatkan hasil belajar siswa jika dibandingkan dengan menggunakan PowerPoint.

Hasil tes akhir menunjukkan bahwa kelompok eksperimen mempunyai nilai rata-rata sebesar 84, lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol yang memperoleh nilai rata-rata sebesar 74,57. Normalitas kelas eksperimen lebih kecil dibandingkan L_{tabel} yaitu $0,1397 < 0,1497$, dan kelas kontrol lebih kecil dibandingkan L_{tabel} yaitu $0,1283 < 0,1764$. Dengan tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok mempunyai distribusi normal. Melalui analisis data, uji akhir homogenitas ditentukan dengan $F_{hitung} = 1,54$. Harga F_{tabel} selanjutnya ditentukan dengan melihat tabel distribusi dengan $\alpha = 0,05$, dk pembilang = 34, dan dk penyebut = 34. Harga pada tabel tersebut adalah $F(0,05;34;34) = 1,84$. Hasil analisis data menunjukkan $F_{hitung} < F_{tabel}$, artinya kedua kumpulan data sampel mempunyai variasi yang homogen. Pada uji perbedaan dua rata-rata diperoleh $t_{tabel} = 1,67$ dan $t_{hitung} = 2,76$. hal ini menunjukkan bahwa t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} , maka H_0 adalah tolak. Siswa yang menggunakan Canva belajar ekonomi lebih baik dibandingkan mereka yang menggunakan PowerPoint.

Saran

Penulis mendeskripsikan saran sebagai berikut sehubungan dengan penelitian yang dilakukannya:

1. Guru Ekonomi diharapkan dapat memanfaatkan pendidikan Canva untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk penelitian yang lebih mendalam mengenai pokok bahasan yang sedang dibahas.
3. Sekolah dapat mengambil manfaat dari temuan penelitian ini dan menggunakannya sebagai panduan untuk memperbaiki dan meningkatkan standar pengajaran di sekolah.
4. Oleh karena itu, penelitian ini memberikan inspirasi dan pengetahuan lebih lanjut mengenai penggunaan media Canva dalam pendidikan..

DAFTAR PUSTAKA

- Admelia, M., Farhana, N., Agustiana, S. S., Fitri, A. I., & Nurmalia, L. (2022). Efektifitas penggunaan aplikasi Canva dalam pembuatan modul pembelajaran interaktif Hypercontent di Sekolah Dasar Al Ikhwan. *KACANEGARA Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 5(2), 177.
- Amalia, Y., Nurul, F., Aas, S. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran canva terhadap hasil belajar peserta didik di sekolah dasar. *Jurnal ilmiah PGSD STKIP Subang* 9(3).104-111, <http://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/1697>
- Andi kristanto. (2016). *Media pembelajaran*. Surabaya: Bintang Surabaya
- Ardana, M. D., Dayu, D. P. K., & Hastuti, D. N. A. E. (2022). 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>
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. (2006). *Manajemen Penelitian*. Jakarta:Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. (2009). *Prosedur Penelitian*. Jakarta:Rineka Cipta.
- Azhar arsyad. (2011). *Media pembelajaran*. Penerbit PT. Rajagrafindo Persada
- Crystallography, X. D. (2016). *Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV SD*. 1–23.
- Depdiknas.(2008). *Perangkat Penilaian KTSP SMA Panduan Analisis Butir Soal*. Jakarta:Depdiknas.
- Fadillah, Ahmad. 2016. “Analisis Minat Belajar Dan Bakat Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa.” *MATHLINE: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika* 1(2): 113–22.
- Hajar, O., Kasiyun, S., Umar Susanto, R., & Guru Sekolah Dasar, P. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V di Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 6(1), 6404–6413. <https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/3859>
- Ika parma dewi. (2021). *Membuat media pelajaran inovatif dengan aplikasi canva* Padang:UNP PRESS.
- Lesta S.S, Siti F.(2022). Pengaruh media pembelajaran berbasis canva terhadap motivasi dan hasil belajar IPA siswa kelas IV. *Jurnal pendidikan tembusai*. <https://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=2610917&val=13365&title=Pengaruh%20Media%20Pembelajaran%20Berbasis%20Aplikasi%20Canva%20terhadap%20Motivasi%20dan%20Hasil%20Belajar%20IPA%20Siswa%20Kelas%20IV>
- Maolida, Elis Homsini, dan Vina Aini Salsabila. 2021. “Canva and Screencast-O-Matic Workshop for Classroom Purpose: A Community Service for Madrasah Ibtidaiyah Teachers.” *AJAD : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 1(2):54–60. doi: 10.35870/ajad.v1i2.13.Tri Wulandari, & Adam Mudinillah. (2022). Efektivitas Penggunaan AplikasiCANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JUMIA)*, 2(1), 102-118. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2il.24>
- Nabillah dan Abadi. (2019). *evaluasi hasil belajar* .Sesiomadika
- Pratama, R., Alamsyah, M., Siburian, M. F., Marhento, G., & Jupriadi, J. (2023). Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran IPA di Madrasah Aliyah. *EduBiologia: Biological Science and Education Journal*, 3(1), 40. <https://doi.org/10.30998/edubiologia.v3i1.16070>
- Purwanto. (2009). *hasil belajar*.Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Raka Pajarullah, Heti Triwahyuni (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Canva terhadap Hasil Belajar Siswa Memahami Teks Biografi. *LOKABASA* 14 (2), 180-190.<https://ejournal.upi.edu/index.php/lokabasa/article/view/58930>.

- Rudi Susilana. (2014). *Media pembelajaran*. Bandung :CV WACANA PRIMA.
- Sanaky. (2013). *Pembelajaran Interaktif - Inovatif* . Yogyakarta : Kaukaban Dipantara.
- Slameto.(2015) *Belajardan faktor yang mempengaruhi*.Jakarta.Rineka Cipta.
- Sucahyanto, Fauzi RamadhuanA'Rachaman, Isti Syifa (2023).Pengaruh Penggunaan Media Canva terhadap Hasil Belajar Peserta Didik mata pelajaran Geografi. jurnal ilmiah wahana pendidikan. vol.9 (24).
<https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/8124>
- Sudjana. (2011). *Hasil Belajar*. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya
- Sudjana. (2005). *Metode statistika*. Penerbit PT. Tarsito Bandung.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*.Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung:Alfabeta.
- Yeni, D. F., Rahmatika, D., Muriani, M., & Putri, D. A. E. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Digital terhadap Hasil Belajar Siswa. *Edu Journal Innovation in Learning and Education*, 1(2), 93-102.