
Pengaruh Penggunaan Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran DKV (Desain Komunikasi Visual) Jurusan AKL (Akuntansi Keuangan Dan Lembaga) Kelas XI SMK Negeri 1 Bone

Sardiyah¹

¹Universitas Muhammadiyah Bone, Indonesia

sardiyah@gmail.com

ABSTRACT; Sardiyah, 2023. *"The Effect of Using the Canva Application on Student Learning Outcomes in the DKV AKL Class Subject at SMKN 1 BONE". Academic Year 2022/2023. Educational Technology Study Program Thesis.*

This research is a type of research with an experimental approach. The type of research used is quantitative because the data obtained is in the form of numbers and analysis uses statistics. So the method used is the Quasi Experimental research method. Quasi Experimental is a research method which in its implementation does not use random assignment but uses existing groups. The design in this research is the research design used in the research is Nonequivalent Only Control Group Design which consists of a control group and an experimental group. This research aims to determine the effect of using the Canva application on student learning outcomes in the DKV class XI AKL subject at SMKN 1 BONE. The sample used consisted of classes XI AKL 1 and XI AKL 2 as the control class and experimental class. Data collection techniques are tests and documentation. The data analysis techniques used are descriptive statistical analysis and inferential statistical analysis. Based on the research results and data analysis, it can be concluded that the significant value of the control group was $0.542 > 0.05$, which means there was no significant difference in student learning outcomes in the pre-test and post-test. Meanwhile, the average student learning outcomes in the experimental group obtained a significant value of $0.00 < 0.05$, which means that there is a significant difference between student learning outcomes before and after implementing the use of the Canva application, which means that H_0 is rejected and H_1 is accepted. So it can be understood that there is an influence of using the Canva application on student learning outcomes in DKV subjects at SMKN 1 BONE.

Keywords: *Effect of Using the Canva Application, DKV, Learning Outcomes.*

ABSTRAK; Penelitian ini merupakan jenis penelitian dengan pendekatan eksperimen. Adapun Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif karena data yang diperoleh berupa angka dan analisis menggunakan statistik. Maka metode yang digunakan adalah metode penelitian Quasi Eksperimen. Quasi Eksperimen adalah metode penelitian yang dalam pelaksanaannya tidak menggunakan penugasan random (random assignment) melainkan dengan menggunakan kelompok yang sudah ada. Desain pada penelitian ini yaitu desain penelitian yang

digunakan dalam penelitian adalah Nonequivalent Only Control Group Design yang terdiri dari kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi canva terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran DKV kelas XI AKL di SMKN 1 BONE. Sampel yang digunakan terdiri atas kelas XI AKL 1 dan XI AKL 2 sebagai kelas kontrol dan kelas eksperimen. Teknik pengumpulan data yaitu tes dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis statistic deskriptif dan analisis statistic inferensial. Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data dapat disimpulkan hasil nilai signifikan kelompok kontrol sebesar $0,542 > 0,05$ yang berarti tidak ada perbedaan yang signifikan dari hasil belajar siswa pada pre-test dan post-test. Sedangkan rata rata hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen diperoleh nilai signifikan sebesar $0,00 < 0,05$ yang berarti bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan penggunaan aplikasi canva yang artinya H_0 ditolak dan H_1 diterima. Maka dapat dipahami bahwa terdapat pengaruh penggunaan aplikasi canva terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran DKV di SMKN 1 BONE

Kata Kunci: Pengaruh Penggunaan Aplikasi Canva, DKV, Hasil Belajar.

PENDAHULUAN

Sekolah merupakan alasan untuk membangun negara yang unggul dan juga dapat meningkatkan dan menumbuhkan SDM yang berkualitas, serta dapat membentuk pribadi manusia yang hebat. Sekolah dapat mengubah pribadi manusia yang buruk menjadi pribadi yang terhormat. Pembinaan karakter diharapkan dapat membentuk karakter manusia menjadi pribadi yang terhormat dan bermoral, sehingga akan menghasilkan kehidupan yang unggul. Untuk mencapai tujuan tersebut, tentunya diperlukan upaya dari keluarga, sekolah, dan lingkungan sekitar.

Sekolah merupakan lembaga pendidikan formal dan merupakan tempat yang sangat penting untuk membentuk karakter siswa. Dalam membentuk pribadi yang hebat tentunya diperlukan pendidikan karakter, dimulai dari menanamkan sifat-sifat yang mendasar, kemudian membentuknya menjadi nilai-nilai pribadi yang lebih. Hal ini bertujuan agar siswa terbiasa menampilkan nilai-nilai karakter dalam segala sikap, ucapan, dan tindakannya. Dengan demikian siswa akan menjadi terbiasa dan meningkatkan karakternya.

Pengetahuan yang dimiliki siswa merupakan hasil yang telah diperoleh dari suatu proses pembelajaran, yang nantinya akan diukur dari hasil belajar selama mengikuti pembelajaran di kelas.

Ada dua jenis faktor yang mempengaruhi pembelajaran: faktor internal dan faktor eksternal. Variabel batin merupakan faktor yang bermula dari dalam diri individu dan dapat mempengaruhi hasil belajar individu. Variabel batin ini meliputi unsur fisiologis, faktor mental, dan faktor kelemahan. Sementara itu, faktor luar adalah faktor yang mempengaruhi pengalaman pertumbuhan siswa. Unsur luar meliputi faktor keluarga, variabel sekolah dan faktor daerah setempat.

Dalam upaya untuk mengatasi masalah untuk mencapai tujuan pendidikan idealnya, tugas pendidik sangat penting dalam hal ini. Pendidik harus mampu memberikan pengalaman pendidikan yang membahagiakan di kelas, membuat siswa dinamis dalam mengikuti pembelajaran, memberikan semangat dan inspirasi kepada siswa untuk terus belajar dan belajar.

Salah satu aplikasi yang sangat populer di era disrupsi saat ini yang dapat digunakan untuk design adalah Canva. Canva merupakan aplikasi berbasis online dengan menyediakan design berupa template, dan fitur-fitur yang menarik. Aplikasi Canva ini sangat mumpuni bagi siapa saja yang ingin mengembangkan fitur/layout secara visual.

Permasalahan mengenai masih adanya siswa ditemukan pada sekolah SMK Negeri 1 Bone (2022), Salah satu atribut yang ditemukan adalah terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran DKV yang belum sampai pada KKM. Dari hasil eksplorasi yang dipimpin oleh ilmuwan bersama pendidik mata pelajaran DKV di sekolah tersebut. Menunjukkan bahwa hasil belajar siswa yang diperoleh siswa kurang ideal. Masih banyak siswa yang belum mencapai nilai KKM, tepatnya 75. Disebutkan, sebanyak separuh dari 35 siswa tersebut mempunyai hasil belajar yang diperoleh pada ulangan sehari-hari, hingga spesifik 70.

Rendahnya hasil belajar yang diperoleh siswa selama mengikuti pendidikan dapat disebabkan oleh beberapa hal, antara lain model pembelajaran yang kurang berfluktuasi, masih menggunakan teknik atau strategi bicara yang masih tradisional, kurangnya pemanfaatan media pembelajaran, dan belum maksimalnya pelaksanaan praktikum. Sehingga dengan adanya variabel-variabel tersebut, siswa dalam beberapa hal merasa kelelahan dan pada contoh tertentu penekanannya masih pada tugas pendidik dalam menyampaikan informasi kepada siswa tanpa menyertakan dinamika pekerjaan siswa. Hal ini mengakibatkan siswa tidak terlibat, akhirnya menghasilkan hasil belajar yang kurang ideal.

Berdasarkan kondisi Dan kasus yang di temukan pada sekolah tersebut yaitu siswa seharusnya diajarkan lebih mendalam lagi cara penggunaan aplikasi canva supaya siswa lebih mengetahui apa itu aplikasi Canva dan cara penggunaan aplikasi canva tersebut. Maka dari itu perlu diadakannya bimbingan cara penggunaan aplikasi canva, khususnya bagaimana menggunakan fasilitas pada aplikasi tersebut.

Adapun keunggulan dari masing masing media yang digunakan oleh guru mata pelajaran dengan peneliti karena menggunakan media yang sama yaitu, pada guru mata pelajaran keunggulan yang diperoleh yaitu menghemat waktu dalam membuat bahan ajar dalam format visual atau gambar dan membantu tenaga kependidikan dalam membuat materi promosi sekolah maupun laporan kependidikan. Sedangkan pada peneliti keunggulan yang dipeoleh dalam penggunaan aplikasi canva diantaranya yaitu memiliki beragam desain yang menarik, mampu meningkatkan kreativitas guru dan siswa daalam mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yang tersedia,menghemat waktu dalam media pembelajaran secara praktis dan dalam mendesain tidak harus menggunakan laptop. Keuntungan yang didapatkan selain dapat mendapat ilmu dalam pembelajaran siswa juga belajar untuk kreatif, terampil, dan inovatif dalam mengembangkan materi yang dipelajari.

Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk mengenalkan dan memberikan pembelajaran penggunaan aplikasi Canva kepada siswa, khususnya pada kelas XI AKL. Canva adalah salah satu platform desain grafis yang digunakan untuk membuat grafis media sosial, presentasi, poster, dokumen dan konten visual lainnya. Aplikasi ini juga menyediakan beragam contoh desain untuk digunakan.Pelatihan yang diberikan antara lain penyampaian materi tentang penggunaan aplikasi Canva untuk membuat desain yang digunakan untuk keperluan seperti pembuatan flyer kegiatan komunitas, Sertifikat, Media belajar anak, kartu ucapan, desain produk milik komunitas dan hiasan untuk rumah.

Sumber belajar yang digunakan siswa kadang hanya berupa buku siswa saja, jika siswa hanya memanfaatkan buku dalam proses belajarnya maka pembelajarannya tidak maksimal karena materi dalam buku tersebut masih dangkal atau kuang. Namun kenyataan saat ini sistem pembelajaran yang diterapkan dalam dunia pendidikan adalah pendidikan dalam jaringan. Tetapi kendala yang sangat serius pada penggunaan aplikasi tersebut yaitu tentang jaringan, karena terkadang jaringan yang digunakan tidak stabil apabila digunakan. Namun guru cenderung membahas materi secara sekilas sebagai nasehat saja, padahal materi pelajaran yang

diberikan akan memberikan pelajaran yang nyata dengan siswa dan akan membantu proses belajar siswa.

Berdasarkan beberapa uraian di atas, maka diadakanlah penelitian Pengaruh Penggunaan Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa pada mata pelajaran DKV (Desain Komunikasi visual) kelas XI AKL di SMKN 1 BONE.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang di gunakan adalah kuantitatif karena data yang di peroleh berupa angka dan analisis menggunakan statistik. Penelitian termasuk kuasi eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif adalah upaya seorang peneliti menemukan pengetahuan dengan memberi data berupa angka. Angka yang diperoleh digunakan untuk melakukan analisa keterangan, sederhananya penelitian kuantitatif adalah penelitian ilmiah yang disusun secara sistematis terhadap bagian-bagian dan untuk menemukan kausalitas keterkaitan.

Adapun menurut pendapat sebagian para ahli yaitu: Menurut sugiyono (2009:25) menjelaskan bahwa metode penelitian kuantitatif merupakan metode penelitian yang berbasis pada filsafat positivisme, yang mana digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu, yang umumnya pengambilan sampelnya dilakukan secara random, Dan data dikumpulkan menggunakan instrument penelitian, lalu di analisis secara kuantitatif atau statistik dengan tujuan menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Sedangkan menurut Creswell (2012: 25), menjelaskan bahwa penelitian kuantitatif mewajibkan seseorang peneliti untuk menjelaskan bagaimana suatu variabel mempengaruhi variabel yang lainnya.

Metode penelitian eksperimen termasuk dalam metode penelitian kuantitatif. Maka metode yang digunakan adalah metode penelitian *Quasi Eksperimen*. *Quasi Eksperimen* adalah metode penelitian yang dalam pelaksanaannya tidak menggunakan penugasan random (random assignment) melainkan dengan menggunakan kelompok yang sudah ada

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan *Nonequivalent Control Group Design* menurut Sugiono (2019:120) menyatakan bahwa desain ini hampir sama dengan *pretest-Posttest Control Group Design*, hanya pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random. Jadi pada desain penelitian *Nonequivalent Control Group Design* desainnya sama dengan *Pretest-Posttest Control Group Design*, atau langkah langkah proses penelitiannya sama tetapi dalam pengambilan sampel tidak dipilih

secara random sedangkan desain penelitian *Pretest-Posttest Control Group Design* dipilih secara random.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan dua kelas, pada kelas ini menggunakan 2 cara penilaian yakni kelas kontrol dan kelas eksperimen, dengan memberikan tes pada kelas kontrol tanpa penerapan model pembelajaran penggunaan aplikasi Canva dan memberikan pula tes setelah pembelajaran penggunaan aplikasi canva. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Adapun eksperimen dapat diartikan sebagai penelitian yang memanipulasi suatu keadaan terhadap objek atau sampel penelitian. Jenis penelitian ini adalah jenis penelitian eksperimen yang memiliki perlakuan, pengukuran dampak, unit eksperimen, namun tidak menggunakan penugasan acak untuk menciptakan perbandingan dalam rangka menyimpulkan perubahan yang di sebabkan oleh perlakuan.

Data yang dikumpulkan peneliti dalam penelitian ini yaitu berupa data hasil belajar siswa yang diperoleh dengan menggunakan instrumen tes hasil belajar yang diberikan sebagai tes kemampuan untuk mengetahui hasil belajar siswa. Hasil penelitian ini merupakan jawaban dari sebuah rumusan masalah yang telah ditetapkan sebelumnya yang dapat menguatkan sebuah hipotesis atau jawaban sementara. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di Kelas XI AKL di SMKN 1 Bone berikut ini:

1. Analisis Deskriptif

- a. Hasil belajar siswa Pre-Test dan Post-Test pada Mata Pelajaran DKV kelas kontrol di SMKN 1 Bone

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti di SMKN 1 Bone, maka diperoleh data-data yang dikumpulkan melalui instrumen sehingga dapat diketahui hasil belajar siswa kelas kontrol pada mata pelajaran DKV di SMKN 1 Bone.

Tabel 4.1

Deskripsi Skor Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol Pre-Test dan Post-Test Mata Pelajaran DKV di SMKN 1 Bone

	Kelas Kontrol
--	---------------

Deskripsi	Pre-Test	Post-Test
Rata-rata	48,66	70,33
Standar Deviasi	7,06294	7,42007
Skor Minimum	40	50
Skor Maksimum	60	80
Persentase Ketuntasan	4.8%	7.0%

Berdasarkan tabel 4.1 di peroleh bahwa nilai rata rata hasil belajar pre-test siswa pada kelas control yaitu 48.66, dan mengalami kenaikan yang tidak signifikan sebesar 70.33 pada post-test. Selain itu, berdasarkan kemampuan ketuntasan belajar siswa di peroleh prestasi ketuntasan sebesar 4.8.% dan yang mencapai KKM pada pre-test, meningkat menjadi 7.0% yang mencapai KKM pada pos-test.

Tabel 4.2

Distribusi dan persentase hasil belajar Siswa Kelas Kontrol (pre-test) mata pelajaran DKV pada kelas kontrol di SMKN 1 BONE

Interval Kelas	Frekuensi	Persentase	Kategori
35-54	23	70%	Kurang
55-64	7	30%	Cukup
65-84	-	-	Baik
Jumlah	30	100%	

Pada tabel 4.2 mendiskripsikan bahwa terdapat siswa yang mendapatkan nilai 35-54 kategori kurang dengan frekuensi 23 siswa dengan persentase 70% ,dan terdapat siswa yang mendapatkan nilai 55-64 dengan kategori cukup dengan frekuensi 7 siswa dengan persentase 30% dan tidak terdapat siswa yang memiliki nilai 65-84 dengan kategori baik. jadi, total persentase yang didapatkan sebesar 100%.

Tabel 4.3

Distribusi dan Persentase Hasil Belajar Siswa Kelas kontrol (Post-test) Pada Mata Pelajaran DKV di SMKN 1 BONE

Interval Kelas	Frekuensi	Persentase	Kategori
35-54	1	5%	Kurang
55-64	5	25%	Cukup
65-84	24	70%	Baik
85-100	-	-	Sangat Baik
Jumlah	30	100%	

Pada tabel 4.3 mendeskripsikan bahwa terdapat siswa yang mendapatkan nilai 35-54 kategori kurang dengan frekuensi 1 siswa dengan persentase 5%, dan terdapat siswa yang mendapatkan nilai 55-64 kategori cukup dengan frekuensi 5 siswa dengan persentase 25%, juga terdapat siswa yang mendapatkan nilai 65-84 dengan kategori baik dengan frekuensi 24 siswa dengan persentase 70%. Namun tidak terdapat siswa yang mendapatkan nilai 85-100 dengan kategori sangat baik. Jadi, total persentase yang di perulah sebesar 100%

b. Hasil Belajar Siswa Pre-test dan Post-test Mata Pelajaran DKV Pada Kelas Eksperimen di SMKN 1 BONE

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti di SMKN 1 BONE, maka diperoleh data data yang dikumpulkan melalui instrumen tes sehingga dapat diketahui hasil belajar siswa kelas kontrol pada mata pelajaran DKV di SMKN 1 BONE.

Tabel 4.4

Deskripsi Skor Hasil Belajar Pre-Test Dan Post-Test Mata Pelajaran DKV Pada Kelas Eksperimen Di SMKN 1 BONE

Deskripsi	Kelas Eksperimen	
	Pre-test	Post-test
Rata rata	46,71	71,71

Standar Deviasi	8,19219	11,95485
Skor Minimum	35	45
Skor Maksimum	60	85
Persentase Ketuntasan	4.67%	7.17%

Berdasarkan tabel 4.4 diperoleh bahwa nilai rata rata hasil belajar pre-test siswa pada kelas eksperimen yaitu 46,71%, dan mengalami kenaikan yang signifikan sebesar 71,71% pada post-test. Selain itu, berdasarkan kemampuan ketuntasan belajar siswa yang mencapai KKM pada pre-test sebesar 4.67% siswa, dan mengalami peningkatan sebesar 7.17% siswa yang mencapai KKM pada post-test.

Tabel 4.5

Distribusi dan Persentase Hasil Belajar Pre-test Mata Pelajaran DKV Kelas Eksperimen di SMKN 1 BONE

Interval Kelas	Frekuensi	Persentase	Kategori
0-34	-	-	Sangat Kurang
35-54	24	70%	Kurang
55-64	7	30%	Cukup
65-84	-	-	Baik
Jumlah	32	100%	

Pada tabel 4.5 mendeskripsikan bahwa tidak terdapat siswa yang mendapatkan nilai 0-34 dengan kategori sangat kurang, dan terdapat siswa yang mendapatkan nilai 35-54 dengan kategori kurang dengan frekuensi 24 siswa dengan persentase 70%, dan terdapat siswa yang mendapatkan nilai 55-64 dengan kategori cukup dengan frekuensi 7 siswa dengan persentase 30%, namun tidak terdapat siswa yang mendapatkan nilai 65-84 dengan kategori baik. Jadi, total persentase yang diperoleh sebesar 100%

Tabel 4.6

**Distribusi dan Persentase Hasil Belajar Post-test Mata Pelajaran DKV Kelas
Eksperimen di SMKN 1 BONE**

Interval Kelas	Frekuensi	Persentase	Kategori
65-84	28	80%	Baik
85-100	4	20%	Sangat Baik
Jumlah	32	100%	

Pada tabel 4.6 mendeskripsikan bahwa terdapat siswa yang mendapat nilai 65-84 dengan kategori baik dengan frekuensi 28 siswa dengan persentase 80% dan juga terdapat siswa yang mendapatkan nilai 85-100 dengan kategori sangat baik dengan frekuensi 4 siswa dengan persentase 20%. Maka, total yang ditemukan pada persentasenya sebesar 100%.

2. Analisis Statistik Inferensial

Hasil analisis statistik inferensial dimaksudkan untuk menjawab hipotesis penelitian yang telah di rumuskan melalui paired sample t-test. Sebelum melakukan analisis statistik inferensial terlebih dahulu dilakukan uji asumsi yaitu uji noormalitas.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah pre-test dan post-test berdistribusi normal atau tidak. pengolahan uji normalitas menggunakan bantuan program IBM SPSS Version 20. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan Kolmogorov-Smirnov. Data dikatakan berdistribusi normal apabila nilai probabilitas pada output kolmogorov-smirnow tes lebih besar daripada nilai α yang telah ditentukan, yaitu 5%. Rangkuman data hasil uji normalitas pre-test dan post-test dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.7

**Hasil Uji Normalitas Data Pre-test dan Post-test Hasil Belajar Siswa Pada Mata
Pelajaran DKV di SMKN 1 BONE**

Kelompok	Data	Nilai Probabilitas	Keterangan

Kontrol	Pre-test	0,00	0,00>0,05
	Post-test	0,00	0,00>0,05
Eksperimen	Pre-test	0,60	0,60>0,05
	Post-test	0,87	0,87>0,05

Berdasarkan tabel 4.7 dapat diketahui bahwa hasil uji normalitas pada pre-test dan post-test hasil belajar siswa kelompok kontrol dan kelompok eksperimen pada pembelajaran DKV kelas XI AKL di SMKN 1 BONE, dari hasil nilai probabilitas signifikansi lebih besar dari 0,05 atau >0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa sebaran data penelitian berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Sebelum melakukan pengujian hipotesis, maka terlebih dahulu dilakukan uji homogenitas. Karena, hal ini merupakan syarat untuk melakukan pengujian dalam analisis inferensial. Uji homogenitas ini bertujuan untuk mengetahui apakah data pada kedua kelompok memiliki varian yang sama [homogen] atau tidak. Dikatakan homogen apabila nilai probabilitas pada output uji homogenitas tes lebih besar daripada nilai α yang telah ditentukan, yaitu 5%.

Tabel 4.8

Hasil Uji Homogenitas Data Pre-test dan Post-test Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran DKV di SMKN 1 BONE

Kelompok	Levene Statistic	Nilai Probabilitas	Keterangan
Kontrol	100,0%	100,0%	Homogen
Eksperimen	100,0%	100,0%	Homogen

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa hasil uji homogenitas pada pre-test dan post-test hasil belajar siswa pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen pada pembelajaran DKV di SMKN 1 BONE dari hasil nilai probabilitas signifikansi lebih besar dari 0,05 atau >0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua sampel nilai tersebut bersifat homogen.

3. Uji Hipotesis

Analisis ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa, sebelum perlakuan dan setelah perlakuan dengan penerapan penggunaan aplikasi canva pada mata pelajaran DKV. Analisis ini dilakukan dengan menguji pre-test dan post-test. Analisis ini dilakukan dengan bantuan program *IBM SPSS version 20*. Syarat data dikatakan ada perbedaan apabila nilai probabilitas lebih kecil dari 0,05. Berikut ini adalah hasil *uji paired sample t-test* nilai *pre-test* dan *post-test* hasil belajar siswa.

Tabel 4.9

Uji Independen Sampel t-test Hasil belajar Siswa Pada Mata Pelajaran DKV di SMKN 1 BONE

Kelas	Data	Mean	Std Deviacion	t	p- value
Kontrol	Pre-test	1,7	2,5	6.60	5,423
	Post-test	1,7	2,5	6.60	
Eksperimen	Pre-test	70	2,08	6.70	0,00
	Post-test	72	1,4	6.70	

Berdasarkan tabel di atas rata rata hasil belajar siswa pada kelompok kontrol diperoleh nilai pre-test dan post-test yaitu 1,7 dan nilai post-test diperoleh nilai rata rata 1,7 dengan nilai signifikan $5,423 > 0,05$, yang berarti tidak ada perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa pre-test dan post-test pada kelompok kontrol.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh bahwa nilai rata rata hasil belajar pre-test siswa pada kelas kontrol yaitu 1,7%, dan tidak mengalami signifikan sebesar 1,7% pada post-test. Selain itu, berdasarkan kemampuan ketuntasan belajar siswa diperoleh persentase ketuntasan sebesar 70% siswa yang mencaapai KKM paada pre-test, lalu meeningkat menjadi 72% siswa yang mencapai KKM pada post-test.

Hal ini karena strategi pembelajaran yang digunakan adalah teknik bicara yang tidak melibatkan upaya memikat siswa secara efektif dalam latihan pembelajaran. Pada strategi talk,

kegiatan belajar dibebani oleh guru sehingga siswa pada dasarnya merasa capek, capek, butuh dorongan, dan sangat bergantung pada guru serta kurang siap untuk belajar mandiri. Teknik bicara adalah pengenalan ilustrasi oleh instruktur dengan memberikan penjelasan secara lisan kepada peserta didik. Karena guru berperan penuh dalam metode ceramah, maka penggunaannya sangat bergantung pada kemampuan guru. Hal ini terlihat dari hasil tes peserta didik pada mata pelajaran DKV ketika diterapkan teknik bicara, khususnya pada klasifikasi sedang.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh bahwa nilai rata rata hasil belajar siswa pada pre-test kelas eksperimen sebesar 70% siswa, dan mengalami kenaikan yang signifikan sebesar 72% siswa yang diperoleh pada post-test. Selain itu, berdasarkan kemampuan ketuntasan belajar siswa yang memperoleh persentase ketuntasan sebesar 25% siswa yang mencapai KKM pada pre-test, kemudian meningkat menjadi 70% siswa yang mencapai KKM pada post-test.

Hal ini terjadi mengingat pada kelas uji coba yang diberikan perlakuan dengan menerapkan strategi pembelajaran memanfaatkan aplikasi Canva, terdapat pengalaman yang berkembang, dimana dalam pembelajaran latihan siswa dapat belajar sambil bermain. Pergerakan dan partisipasi mahasiswa harus terlihat dari kekompakan mahasiswa yang terbingkai dalam pertemuan-pertemuan. Hal ini membuat siswa senang dalam mewujudkan agar hasil belajar siswa pada mata pelajaran DKV dapat naik ke jenjang berikutnya.

Berdasarkan hasil penelitian terungkap bahwa penggunaan aplikasi canva dapat meningkatkan pengetahuan siswa dan memperkuat konsentrasi mereka dalam kegiatan belajar. Pada metode pembelajaran ini dibuat untuk memperdalam pemahaman siswa terhadap materi atau tugas yang dipelajari. Dalam pelaksanaan penggunaan aplikasi canva dapat mendorong semua peserta didik untuk dengan sungguh sungguh mengerjakan tugas yang diberikan. Hal ini karena setiap peserta didik diharuskan untuk secara spontan menjelaskan hasil kerjanya. Dalam pendekatan ini, peraguru sangat penting. Guru bertanggung jawab untuk menjelaskan inti materi yang akan dipelajari dan menyiapkan kumpulan soal untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan penerapan media pembelajaran penggunaan aplikasi canva diharapkan siswa mampu mengembangkan kemampuan mereka secara optimal.

Adapun beberapa keunggulan dari penggunaan aplikasi canva ini diantaranya mempunyai banyak template yang dapat digunakan, memiliki beragam fitur yang menarik, dan proses penyelesaiannya sangat cepat. Namun, terdapat pula kelemahan atau

kekurangan pada penggunaan aplikasi canva diantaranya yaitu dalam penggunaan aplikasi ini harus menggunakan kuota internet, dan ada beberapa template yang berbayar, dan juga hasil yang didapatkan lebih buram dibandingkan dengan menggunakan aplikasi lain.

Adapun keunggulan dari masing masing media yang digunakan oleh guru mata pelajaran dengan peneliti karena menggunakan media yang sama yaitu, pada guru mata pelajaran keunggulan yang diperoleh yaitu menghemat waktu dalam membuat bahan ajar dalam format visual atau gambar dan membantu tenaga kependidikan dalam membuat materi promosi sekolah maupun laporan kependidikan. Sedangkan pada peneliti keunggulan yang diperoleh dalam penggunaan aplikasi canva diantaranya yaitu memiliki beragam desain yang menarik, mampu meningkatkan kreativitas guru dan siswa dalam mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yang tersedia, menghemat waktu dalam media pembelajaran secara praktis dan dalam mendesain tidak harus menggunakan laptop. Keuntungan yang didapatkan selain dapat mendapat ilmu dalam pembelajaran siswa juga belajar untuk kreatif, terampil, dan inovatif dalam mengembangkan materi yang dipelajari.

Siswa tampak terlibat dan antusias dalam belajar ketika metode pembelajaran digunakan, sesuai dengan observasi yang dilakukan selama proses. Hal ini ditunjukkan dengan siswa mampu menjawab dengan memuaskan setiap pertanyaan yang diajukan oleh instruktur sehingga berdampak pada peningkatan skor pre-test hasil belajar siswa. Siswa yang lebih aktif dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran lah yang patut disalahkan dalam hal ini.

Berdasarkan nilai signifikan diperoleh nilai signifikan pada kelompok kontrol sebesar $0,542 > 0,05$ yang berarti tidak ada perbedaan yang signifikan dari hasil belajar siswa pada pre-test dan post-test pada kelompok kontrol. Sedangkan rata rata hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen diperoleh nilai yang signifikan sebesar $0,000 < 0,05$ yang berarti bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan metode pembelajaran aplikasi canva yang artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka dapat dipahami bahwa terdapat pengaruh penggunaan aplikasi canva terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran DKV kelas XI AKL di SMKN 1 BONE.

Dari penjelasan diatas peneliti berasumsi bahwa penggunaan aplikasi canva memiliki dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Penggunaan aplikasi canva berhasil menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan, dan mendorong

keterlibataktifan siswa dalam pembelajaran. Dengan demikian, penerapan penggunaan aplikasi canva memiliki potensi untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran DKV.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data maka dapat disimpulkan bahwa hasil nilai signifikan pada kelompok kontrol sebesar $0,542 > 0,05$ yang berarti tidak ada perbedaan yang signifikan dari hasil belajar siswa pre-test dan post-test pada kelas kontrol. Sedangkan rata-rata hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen diperoleh nilai signifikan sebesar $0,00 < 0,05$ yang berarti bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan metode pembelajaran penggunaan aplikasi canva yang artinya H_0 ditolak dan H_1 diterima. Maka dapat dipahami bahwa terdapat pengaruh penggunaan aplikasi canva terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran DKV kelas XI AKL di SMKN 1 BONE.

DAFTAR PUSTAKA

- Angel, Firmana. 2017. Teori belajar dan pembelajaran. Yogyakarta : CV Budi UtamaUtam.
- Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni. Ciri ciri Dan terrible belajar.
- Creswell, John Wick 2012. Research Design pendekatan kualitatif, kuantitatif, dan Mixed. Yogyakarta: pustaka pelajar.
- Dakhi, Agustin Sunset 2020. Peningkatan hasil belajar siswa. Jurnal Education and Development.
- Hapsari, Gita Permata Puspit and Zulherman 2021. pengembangan media video animasi berbasis aplikasi canva untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. Jurnal Basicedu.
- Jannah, L.M. (2019). Metode penelitian Kuantitatif
- Kurniawan, Budi, Ono Wiharna, and Tatang Permanent 2017. "Studi analisis faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar pada mata pelajaran teknik listrik dasar otomotif." Journal of Mechanical Engineering Education.
- Mardiana, M., & Yamlean, M. (2022). Pengaruh penggunaan media canva terhadap hasil belajar siswa kelas VIII Mata Pelajaran IPS SMP Nurul Hidayah Babelan Bekasi. Panca Sakti Bekasi : Jurnal Pendidikan Dan Bisnis, 3(2) : Halaman 357-366.
- Nurrita, dan Teki 2018. "Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa". Misykat: Jurnal ilmu-ilmu Al-quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah.

-
- Rahmawati, Afifatu.2015. Efektifitas pembelajaran. Jurnal pendidikan usia dini. VolunTERS.
- Ramdhan, Muhammad, et al 2021. Metode penelitian cipta media nusantara.
- Riduwan. 2013. Skala pengukuran variabel-variabel penelitian. Alfabet.
- Rizanta , dan Gilang Alfinandika; Arsanti, Meilan 2022. Pemanfaatan aplikasi canva sebagai media pembelajaran masa kini. In : prosiding seminar nasional daring: pendidikan bahasa dan sastra Indonesia.
- Setiawan, and Hazard, et al 2022. Pelatihan dan pemanfaatan multimedia menggunakan canva bagi guru MI Muhammadiyah Tanggunan. Aptekmas jurnal pengabdian pada masyarakat.
- Sugiyono, 2021. Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D, Bandung: Alfabeta.
- Wulandari, Tried; Mudinillah, Adam 2022. Efektifitas penggunaan aplikasi canva sebagai media pembelajaran IPA MI/SD.Jurnal riset Madrasah Ibtidaiyah (jurnal).Pengujian hipotesis menggunakan uji-t Sutrisno (Salam Febriani, 2018).
- W. s. Wingkle 1987. Hakikat belajar dan Pengertian pembelajaran.Psikolog