

# Pengaruh Penggunaan Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI MANU 2 Tanjung

Fariz Ardiansyah<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Institut Prima Bangsa Cirebon

E-mail: <sup>1</sup>FarizArdiansyah@ipbcirebon

## Article Info

### Article history:

Received Agust 15, 2024

Revised Agust 20, 2024

Accepted Sept 7, 2024

### Keywords:

Canva

Quasi Experimental

Kuantitatif

Hasil Belajar

## ABSTRACT

Upaya meningkatkan kualitas pendidikan dapat ditempuh melalui peningkatan kualitas pembelajaran dan kualitas sistem penilaiannya. Pembelajaran adalah suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. enghadapi era globalisasi di bidang teknologi, pendidikan bukan hanya menekankan pada aspek kecerdasan, melainkan aspek kreativitas penggunaan teknologi juga harus dikembangkan. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pendekatan kuantitatif. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Quasi experimental design*. Instrumen pengumpulan data adalah perangkat untuk mengukur hasil belajar siswa yang mencakup hasil belajar dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Instrumen penilaian yang digunakan harus memenuhi beberapa persyaratan standar yang sudah ditetapkan oleh pemerintah. Hasil uji Mann Whitney-U post-test hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan nilai signifikan sebesar  $0,000 < 0,923$ . Selain itu hasil perhitungan  $Z_{hitung}$  juga menunjukkan nilai yang lebih kecil dari  $Z_{tabel}$  yaitu  $-4,470 < -1,96$ . Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan aplikasi canva dengan siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan pembelajaran metode ceramah dan penugasan.

*This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.*



## 1. PENDAHULUAN

Proses pembelajaran merupakan sesuatu keadaan yang dimulai dengan perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi yang terjadi dalam segala aktivitas belajar siswa. Upaya meningkatkan kualitas pendidikan dapat ditempuh melalui peningkatan kualitas pembelajaran dan kualitas sistem penilaiannya. Pembelajaran adalah suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. Dari beberapa pengertian pembelajaran tersebut, dapat disimpulkan bahwa inti dari pembelajaran adalah segala upaya yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses belajar pada diri siswa. Dalam proses pembelajaran terdapat beberapa

komponen yang berkaitan yaitu model pembelajaran, pendekatan pembelajaran, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, teknik pembelajaran, dan taktik pembelajaran.

Pendidikan adalah suatu usaha atau kegiatan yang dijalankan dengan sengaja, teratur, dan berencana yang bertujuan untuk mengubah atau mengembangkan perilaku yang diinginkan. Definisi ini menunjukkan bahwa pendidikan mencakup pengembangan pengetahuan dan keterampilan dari peserta didik yang akan digunakan sebagai bekal dalam kehidupan bermasyarakat. Melalui pendidikan, diharapkan peserta didik memiliki kompetensi untuk menghasilkan produk yang bermanfaat, mengelola sumber daya alam secara efektif, dan efisien. Pendidikan telah menjadi kebutuhan sangat penting bagi manusia agar dapat menciptakan generasi penerus bangsa yang unggul dan berkualitas sehingga dapat menghadapi persaingan globalisasi saat ini. Pendidikan faktor yang sangat penting bagi kehidupan manusia dan melalui pendidikan, manusia akan tumbuh serta berkembang sebagai pribadi yang sangat utuh.

Menurut Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2021 Tentang Standar Nasional Pendidikan yang berbunyi “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Bukti bahwa seseorang telah belajar ialah terjadinya perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti. Hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan dari sisi guru. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar. Menurut Howard Kingsley, membagi 3 macam hasil belajar yaitu keterampilan dan kebiasaan, pengetahuan dan pengertian, serta sikap dan cita-cita. Pendapat dari Howard Kingsley ini menunjukkan hasil perubahan dari semua proses belajar. Hasil belajar ini akan melekat terus pada diri siswa karena sudah menjadi bagian dalam kehidupan siswa tersebut.

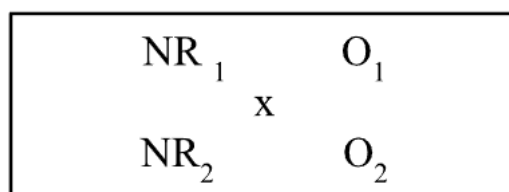
## 2. METODELOGI

Pada Metode Penelitian, Alat-alat kecil dan bukan utama (sudah umum berada di lab, seperti: gunting, gelas ukur, pensil) tidak perlu dituliskan, tetapi cukup tuliskan rangkaian peralatan utama saja, atau alat-alat utama yang digunakan untuk analisis dan/atau karakterisasi, bahkan perlu sampai ke tipe dan akurasi; Tuliskan secara lengkap lokasi penelitian, jumlah responden, cara mengolah hasil pengamatan atau wawancara atau kuesioner, cara mengukur tolok ukur kinerja; metode yang sudah umum tidak perlu dituliskan secara detail, tetapi cukup

merujuk ke buku acuan. Prosedur percobaan harus dituliskan dalam bentuk kalimat berita, bukan kalimat perintah.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif merupakan pendekatan untuk menguji teori- teori tertentu dengan cara meneliti hubungan antarvariabel. Variabel-variabel ini diukur biasanya dengan instrumen-penelitian seperti, test, angket, wawancara terstruktur sehingga data yang terdiri dari angka-angka dapat dianalisis berdasarkan perhitungan statistik. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang dilakukan terhadap variabel yang data-datanya belum ada sehingga perlu dilakukan proses manipulasi melalui pemberian treatment/perlakuan tertentu terhadap subjek penelitian yang kemudian diamati/diukur dampaknya (data yang akan datang).

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Quasi experimental design*. Mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Bentuk desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Nonequivalent group posttest only design*, yang merupakan design yang hampir sama dengan *two group posttest only design*, hanya pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random. Menurut Jakni bentuk desain penelitian eksperimen *Nonequivalent group posttest only design* sebagai berikut:



**Gambar 1**  
**Desain Penelitian**

Keterangan:

NR<sub>1</sub> : Kelompok eksperimen tidak dipilih secara random atau acak.

NR<sub>2</sub> : Kelompok kontrol tidak dipilih secara random atau acak.

X : Perlakuan (*treatment*).

O<sub>1</sub> dan O<sub>2</sub> : *Posttest* (kelompok eksperimen dan kontrol setelah perlakuan).

populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta siswa kelas XI IPA di MANU 2 Tanjung Tahun Pelajaran 2022/2023 yang terdiri atas tiga kelas dengan jumlah 91 siswa. Berikut tabel populasi penelitian:

**Tabel 1**  
**Populasi Penelitian**

No.	Kelas	Jumlah Siswa
1.	XI IPA 1	30 Siswa
2.	X IPA 2	31 Siswa
3.	X IPA 3	30 Siswa
<b>Jumlah</b>		91 Siswa

Sampel adalah bagian dari populasi yang menjadi objek penelitian (sampel secara harfiah berarti contoh). Dalam penetapan atau pengambilan sampel dari populasi mempunyai aturan, yaitu sampel itu representative (mewakili) terhadap populasinya. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah Non-probability sampling jenis *purposive sampling*, yaitu teknik pengambilan sampel ditentukan dengan melihat nilai rata-rata kelas siswa yang hampir sama. Nilai rata-rata diambil dari Penilaian Akhir Semester, Penelitian ini menggunakan dua kelompok kelas, yaitu kelompok kelas eksperimen di kelas XI IPA 2 dan kelompok kelas kontrol di kelas XI IPA 3. Pada kelas eksperimen akan diberi perlakuan menggunakan media pembelajaran aplikasi canva, sedangkan pada kelas kontrol menggunakan media dan model pembelajaran buku cetak atau konvensional. Berikut merupakan tabel sampel penelitian:

**Tabel 2**  
**Sampel Penelitian**

Kelas	Jumlah	Nilai Rata-Rata
<b>XI IPA 1</b>	30 siswa	81,44
<b>XI IPA 2</b>	31 siswa	80,42
<b>XI IPA 3</b>	30 siswa	79,83

Pengumpulan data merupakan langkah penting dalam suatu penelitian untuk memperoleh data yang diperlukan. Data yang diperoleh haruslah merupakan data yang akurat dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes dan dokumentasi.

Pada penelitian ini tes digunakan untuk mengetahui adanya perbedaan pada nilai hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan. Tes yang diberikan kepada siswa harus terlebih dahulu melalui uji validitas dan uji reliabilitas. Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah *post-test* berbentuk pilihan ganda. *Post-test* digunakan untuk mencari data hasil belajar siswa kelas kontrol dan eksperimen.

Instrumen pengumpulan data adalah perangkat untuk mengukur hasil belajar siswa yang mencakup hasil belajar dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Instrumen penilaian yang digunakan harus memenuhi beberapa persyaratan standar yang sudah ditetapkan oleh pemerintah.

Adapun instrumen pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini menggunakan tes. Instrumen tes yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes objektif pilihan ganda yang digunakan untuk mengetahui kemampuan kognitif siswa. Data penelitian ini diambil dari hasil belajar siswa berupa posttest pada materi sistem imunitas. Tes yang diberikan kepada siswa dan siswi kelas eksperimen dan kelas kontrol merupakan tes objektif pilihan ganda dengan jumlah 20 butir soal.

Analisis data adalah data yang sudah diolah sehingga hasil yang diperoleh mudah dimengerti oleh pembaca penelitian. Analisis data berupa informasi hasil olah data, mengelompokkan hasil dari pengolahan data, meringkas hasil olah data sehingga membentuk suatu kesimpulan penelitian. Dalam penelitian eksperimen bidang pendidikan, teknik analisis data yang sering dipergunakan adalah teknik analisis data kuantitatif karena penelitian eksperimen bidang pendidikan merupakan jenis dari penelitian kuantitatif. Dalam teknik analisis data menggunakan statistik, terdapat dua macam statistik yang digunakan yaitu statistik deskriptif dan statistik inferensial.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1 Distribusi Frekuensi

**Tabel 3**

**Distribusi Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen**

<b>Kategori</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Persentase</b>
<b>Sangat Tinggi</b>	21	68%
<b>Tinggi</b>	10	32%
<b>Sedang</b>	0	0%
<b>Rendah</b>	0	0%
<b>Sangat Rendah</b>	0	0%

Berdasarkan tabel di atas siswa dengan hasil belajar kategori sangat tinggi sebanyak 21 siswa dengan persentase 68%. Siswa dengan hasil belajar kategori tinggi sebanyak 10 siswa dengan persentase 32%. Siswa dengan hasil belajar kategori sedang sebanyak 0 siswa dengan persentase 0%. Siswa dengan hasil belajar kategori rendah sebanyak 0 siswa dengan persentase 0%. Siswa dengan hasil belajar kategori sangat rendah sebanyak 0 siswa dengan persentase 0%.

**Tabel 4**  
**Distribusi Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol**

<b>Kategori</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Persentase</b>
<b>Sangat Tinggi</b>	12	40%
<b>Tinggi</b>	10	34%
<b>Sedang</b>	8	26%
<b>Rendah</b>	0	0%
<b>Sangat Rendah</b>	0	0%

Berdasarkan tabel diatas siswa dengan hasil belajar kategori sangat tinggi sebanyak 12 siswa dengan persentase 40%. Siswa dengan hasil belajar kategori tinggi sebanyak 10 siswa dengan persentase 34%. Siswa dengan hasil belajar kategori sedang sebanyak 8 dengan persentase 26%. Siswa dengan hasil belajar kategori rendah sebanyak 0 siswa dengan persentase 0%. Siswa dengan hasil belajar kategori sangat rendah sebanyak 0 siswa dengan persentase 0%.

### 3.2 Analisis Deskriptif

Adapun hasil belajar yang telah dihitung menggunakan SPSS Statistict versi 26 dapat dilihat pada tabel 4.6 berikut ini:

**Tabel 5**  
**Data Hasil Belajar Siswa**

<b>Analisis Deskriptif</b>	<b>Eksperimen</b>	<b>Kontrol</b>
<b>Mean</b>	55,00	38,50
<b>Median</b>	60,00	40,00
<b>Varians</b>	168,33	14,508
<b>Standar Deviasi</b>	12,97	12,04
<b>Nilai Minimum</b>	30,00	20,00
<b>Nilai Maksimum</b>	75,00	55,00
<b>Rentang</b>	45,00	35,00

Berdasarkan tabel 4.6 tersebut dapat diketahui bahwa pada hasil belajar siswa pada kelas eksperimen memiliki mean (rata-rata) 55,00; median sebesar 60,00; varians sebesar 168,33; standar deviasi 12,97; skor minimum 30,00; skor maksimum 75,00; dan rentang 45,00. Kelas kontrol memliki mean (rata-rata) sebesar 38,50; median sebesar 40,00 varians sebesar 14,508; standar deviasi sebesar 12,04; skor minimum 20,00; skor maksimum 55,00; dan rentang 35,00.

### 3.3 Analisis Inferensial

#### a. Uji Normalitas Data

Uji normalitas dilakukan untuk menentukan data yang telah dikumpulkan terdistribusi dengan normal atau tidak. Uji ini dapat dilakukan dengan menggunakan uji

*Kolmogorov smirnov* dengan bantuan aplikasi *SPSS Statistic versi 26*. Jika  $Sig. \geq \alpha (0.05)$ , maka data berdistribusi normal. Jika  $Sig. < \alpha (0.05)$ , maka data tidak berdistribusi normal.

Setelah dilakukan uji normalitas data menggunakan *SPSS Statistic versi 26*, maka didapatkan hasil dapat dilihat sebagaimana pada Tabel 4.7 dibawah ini:

**Tabel 6**  
**Hasil Uji Normalitas Hasil Belajar**

Kelas	Sig.	A	Kesimpulan
<b>Eksperimen</b>	0,003	0,923	Data tidak berdistribusi normal
<b>Kontrol</b>	0,049	0.923	Data tidak berdistribusi normal

Berdasarkan hasil uji normalitas yang telah dilakukan oleh peneliti, dapat diketahui bahwa semua data memiliki nilai taraf  $sig. < a (0.05)$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa data tersebut tidak berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas pada penelitian ini tidak dilakukan karena data tidak berdistribusi normal.

c. Uji Hipotesis

Berdasarkan hasil uji normalitas data yang telah dilakukan, dapat diketahui data dalam penelitian ini tidak berdistribusi secara normal. Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan Uji *Mann-Whitney* dengan taraf signifikansi 0,05. Uji *Mann-Whitney* merupakan uji statistik nonparametrik. *Mann-Whitney U Test* dilakukan dengan bantuan program *SPSS Statistics versi 26*. Adapun hipotesis yang akan diuji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

$H_0$  : Tidak terdapat perbedaan signifikan hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah dibelajarkan menggunakan aplikasi kelas XI di MANU 2 Tanjung Tahun Pelajaran 2023/2024.

$H_a$  : Terdapat perbedaan signifikan hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah dibelajarkan menggunakan aplikasi *canva* kelas di MANU 2 Tanjung Tahun Pelajaran 2023/2024.

Adapun kriteria pengujian adalah sebagai berikut:

Jika nilai signifikansi  $> 0.05$ , maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak.

Jika nilai signifikansi  $< 0.05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

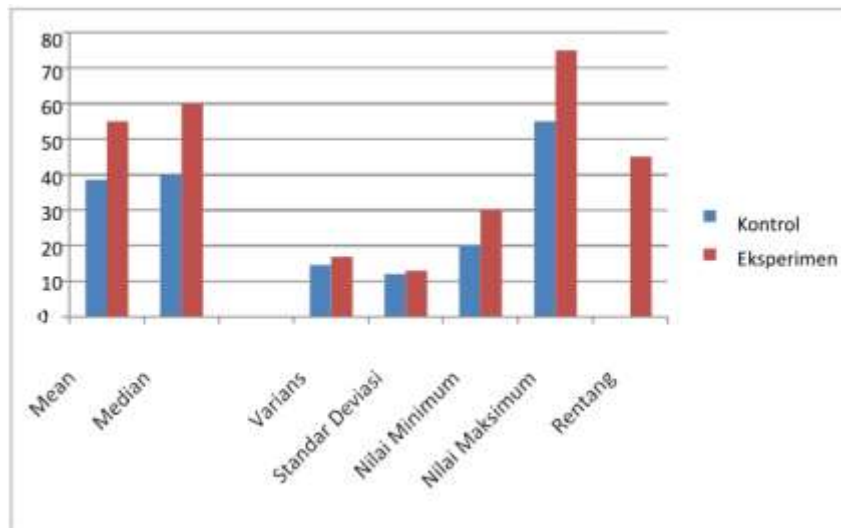
Setelah dilakukan uji *Mann-Whitney* data menggunakan *SPSS* versi 26, didapatkan hasil dapat dilihat pada tabel 4.8 berikut ini:

**Tabel 7**  
**Hasil Uji Mann Whitney-U**

Variabel	Zhitung	Ztabel	Sig.	A	Keputusan	Kesimpulan
Hasil Belajar	-4.470	-1,96	0,000	0,923	Ha diterima	Ada perbedaan signifikan

Berdasarkan hasil uji *Mann Whitney* tersebut terlihat bahwa pada kolom *Asymp. Sig. (2-tailed)* bernilai 0,000 yang mempunyai arti  $0,000 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol pada kelas XI di MANU 2 Tanjung Tahun Pelajaran 2023/2024.

Data hasil belajar siswa didapatkan melalui tes pilihan ganda yang terdiri dari 16 soal. Berdasarkan hasil post-test menunjukkan bahwa skor rata-rata hasil belajar pada kelas eksperimen lebih tinggi dari skor rata-rata pada kelas kontrol. Kelas eksperimen memiliki *mean* (rata-rata) 55,00; *median* sebesar 60,00; *varians* sebesar 168,33; standar deviasi 12,97; skor minimum 30,00; skor maksimum 75,00; dan rentang 45,00. Kelas kontrol memiliki *mean* (rata-rata) sebesar 38,50; *median* sebesar 40,00 *varians* sebesar 14,508; standar deviasi sebesar 12,04; skor minimum 20,00; skor maksimum 55,00; dan rentang 35,00. Perbedaan hasil belajar siswa dapat dilihat pada grafik berikut ini:



**Gambar 2**

### Grafik Hasil Belajar

Berdasarkan hasil tersebut di ketahui bahwa “Pengaruh Aplikasi *Canva* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI di MANU 2 Tanjung Tahun Pelajaran 2023/2024.” pada kelas eksperimen dengan menerapkan aplikasi *canva* menunjukkan rata-rata nilai post-test lebih tinggi

daripada kelas kontrol dengan metode ceramah dan penugasan. Pembelajaran menggunakan aplikasi canva memiliki rata-rata nilai post-test sebesar 55,00, sedangkan pembelajaran menggunakan metode ceramah dan penugasan memiliki rata-rata nilai post-test sebesar 38,50.

Didalam proses kegiatan belajar mengajar, siswa membuka link *canva* yang telah disediakan atau mendownload aplikasi canva. Setelah membuka link atau aplikasi canva, siswa membuat yang namanya resume kreatif. Siswa membuat proyek resume sekreatif mungkin, yang mana hasil dari membuat proyek tersebut akan dipresentasikan di depan kelas dan hasilnya bisa digunakan untuk belajar. Proyek resume kreatif ini dituntut siswa untuk lebih memahami materi tentang sistem imunitas.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh aplikasi *canva* terhadap hasil belajar siswa pada kelas XI di MANU 2 Tanjung Tahun Pelajaran 2023/2024. Adanya pengaruh ini dilihat dari hasil uji *Mann Whitney-U* pada tabel di bawah ini:

**Tabel 4.9**

**Hasil Uji *Mann Whitney-U* Variabel Hasil Belajar**

Variabel	Kelas	Rata- rata	Zhitung	Ztabel	Asym Sig.	$\alpha$	Keterangan
Hasil Belajar	Eksperimen	55,00	-4,470	-1,96	0,000	0,923	Signifikan
	Kontrol	38,50					

Hasil uji *Mann Whitney-U post-test* hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan nilai signifikan sebesar  $0,000 < 0,923$ . Selain itu hasil perhitungan  $Z_{hitung}$  juga menunjukkan nilai yang lebih kecil dari  $Z_{tabel}$  yaitu  $-4,470 < -1,96$ . Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan aplikasi *canva* dengan siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan pembelajaran metode ceramah dan penugasan.

Perbedaan hasil belajar posttest dari kedua kelompok tersebut disebabkan oleh adanya perbedaan perlakuan yang diberikan pada masing- masing kelas. Pembelajaran menggunakan aplikasi *canva* untuk kelas eksperimen, sedangkan pembelajaran menggunakan metode ceramah dan penugasan untuk kelas kontrol. Dengan adanya perlakuan yang berbeda tersebut menyebabkan ada perbedaan untuk hasil nilai *posttest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

*Canva* merupakan sebuah aplikasi desain, editor foto dan editor video gratis dan berbayar yang sangat mudah digunakan dan sederhana, serta tersedia di gawai dan laptop. Selain dapat menjadi aplikasi untuk membuat media pembelajaran oleh guru, *Canva* juga dapat digunakan langsung oleh siswa dalam mendesain suatu produk dari pembelajaran, seperti logo, poster, iklan, dan sebagainya. Dibandingkan dengan aplikasi desain dan editor lainnya, aplikasi

*Canva* lebih berfokus pada desain yang disertai dengan contoh-contoh desain foto yang sudah jadi sehingga dapat dijadikan contoh dan template desain lainnya. Pembelajaran yang dibantu oleh aplikasi *canva* dapat memberikan suasana kegiatan belajar mengajar lebih menarik karena siswa dituntut untuk menguasai berbagai macam teknologi pembelajaran.

Penelitian mengenai pengaruh aplikasi *canva* berbasis *project based learning* terhadap hasil belajar juga dilakukan oleh Yetti Rohayati pada *Journal of Social Science Education* pada tahun 2022 IAIN di Cirebon dengan judul penelitian “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi *Canva* Terhadap Hasil Belajar Siswa di SMPN 2 Susukanlebak Kabupaten Cirebon”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan uji T terhadap hasil belajar nilai signifikansi sebesar 0,000 nilai lebih kecil dari 0,05 ( $0,00 < 0,05$ ). Keputusan yang diambil yakni bahwa terdapat hasil belajar penggunaan media pembelajaran aplikasi *canva* secara signifikan. Selain itu diperkuat berdasarkan nilai tertinggi rata-rata sebesar nilai tertinggi rata-rata tertinggi 4.34 (43%) bahwa siswa merasa sangat tertarik menggunakan media pembelajaran aplikasi *canva* karena didalamnya terdapat beberapa pilihan template yang tersedia dan bisa disesuaikan dengan selera.

Hal ini sesuai yang telah dilakukan peneliti yaitu dalam proses pembelajaran siswa lebih antusias dan semangat, ketika mengetahui bentuk evaluasi menggunakan teknologi yang berupa aplikasi *canva*. Pembelajaran yang menggunakan aplikasi *canva* merubah suasana kegiatan belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan sehingga mampu meningkatkan perhatian dan fokus siswa dalam belajar, dan mempermudah siswa untuk lebih memahami materi serta mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan aplikasi *canva* mendorong siswa untuk melakukan inovasi-inovasi yang kreatif. Kegiatan inovasi kreatif yang dibantu dengan teknologi membantu siswa untuk lebih memahami materi yang telah disampaikan oleh guru. Setelah siswa lebih memahami materi yang telah diajarkan, akan muncul hasil belajar yang meningkat karena hasil media materi yang telah dibuat tidak membosankan siswa untuk belajar.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dilakukan oleh peneliti di MANU 2 Tanjung Brebes, tentang “pengaruh aplikasi *canva* terhadap hasil belajar siswa kelas XI IPA di MANU 2 Tanjung Brebes tahun pelajaran 2023/2024”, dapat diambil kesimpulan bahwa:

1. Terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol yang telah menggunakan aplikasi *canva* (kelas eksperimen) memiliki rata-rata nilai hasil belajar lebih

- tinggi yakni 55,00, sedangkan siswa yang telah dibelajarkan dengan menggunakan metode ceramah dan penugasan (kelas kontrol) memiliki rata-rata nilai hasil belajar sebesar 38,50.
2. Terdapat pemanfaatan aplikasi *canva*, dimana siswa membuat proyek berupa resume kreatif dan hasilnya dipresentasikan di depan kelas serta hasil proyek tersebut bisa digunakan untuk belajar.
  3. Terdapat pengaruh yang signifikan setelah mendapat perlakuan hasil belajar posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* bernilai 0,000 yang mempunyai arti  $0,000 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa ada perbedaan hasil belajar posttest antara kedua kelas tersebut. Dengan demikian penggunaan aplikasi *canva* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa.

### DAFTAR PUSTAKA

- AL MURSAL, M. U. H. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Presentasi Emaze Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Biologi Kelas XI SMA Negeri 9 Makassar.
- Nurul Zuriyah dan Hari Sunaryo, "Konstruksi Profil Pelajar Pancasila Dalam Buku Panduan Guru Ppkn Di Sekolah Dasar", *Jurnal Civic Hukum* 7, no. 1 (2022): 78 diakses pada 20 November, 2022,
- Dyah, K. W. (2022). Pengembangan Mobile Learning Berbasis Sac (Smart App Creator) Sebagai Media Pembelajaran Fisika Tingkat Sekolah Menengah Atas (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Eni Susilawati Dan Saleh Sarifuddin, "Internalisasi Nilai Pancasila Dalam Pembelajaran Melalui Penerapan Profil Pelajar Pancasila Berbantuan Platform Merdeka Mengajar", *Jurnal Teknodik* 25, no. 2 (2021): 161 diakses pada 28 November, 2022,
- Hafidh, M., & Lena, M. S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas V Sekolah Dasar. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 8(2), 112-123.
- Hidayah, Y., & Suyitno, S. (2021). Kajian Media Pembelajaran Berbasis Interaktif Untuk Memperkuat Profil Pelajar Pancasila Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 11(2), 22-30.
- Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, V. W. (2022). Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif. *Indonesian Journal Of Education and Humanity*, 2(4), 108-113.
- Lestari, H. D. (2017). Pengaruh Gaya Belajar Siswa Dan Persepsi Siswa Tentang Metode Mengajar Guru Terhadap Prestasi Belajar Komputer Akuntansi Siswa Kelas XI Akuntansi Di SMK Negeri 1 Jogonalan Tahun Ajaran 2016/2017
- Mahyudin, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Canva Mata Pelajaran PAI & BP Fase C-Sekolah Dasar. *Journal of Instructional and Development Researches*, 3(4), 169-177.
- Rohma, Ani, and Ummu Sholihah. "Pengembangan media audio visual berbasis aplikasi canva materi bangun ruang limas." *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Lampung* 9, no. 3 (2021): 292-306.
- I, N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva Pada Materi Aritmatika Sosial (Doctoral dissertation).