

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN CANVA TERHADAP
HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK DI SEKOLAH DASAR**

Amalia Yulianti¹, Nurul Fazriyah², Aas Saraswati³

¹²³PGSD Universitas Pasundan

¹Liayulti2001@gmail.com, ²nurulfazriyah@unpas.ac.id, ³ceuaas@unpas.ac.id

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of using Canva-based learning media on student learning outcomes in elementary schools. In this study using a quantitative approach with a research design that is quasi experimental (quasi experimental design). The sample in this study was the VA class, which consisted of 24 students as the experimental class and the VB class, which consisted of 22 students as the control class. Data collection techniques through tests and observations. The tests used are tests using the pre-test and post-test which are used as data on student learning outcomes. Based on the results of the study, in the experimental class, the average pre-test score of students was 50.75 and the average post-test score of students was 84.87. Whereas in the control class, the average pretest score for students was 43.32, and the average post-test score for students was 70.95. The results of the calculation test in the experimental class and control class, it can be concluded that the post test scores are greater than the pretest values, meaning that there is an increase in student learning outcomes. The researcher used an independent sample t test to find the effect of using Canva-based learning media on student learning outcomes in elementary schools. It is known that the calculated t value of $7.851 > 2.069$ has a sig of $0.000 < 0.05$, which means that there is a significant influence on the learning outcomes of students in the experimental class and control class. Then in accordance with the decision making determined that H_0 is rejected and H_a is accepted. So, thus the researchers concluded that the effect of using Canva-based learning media on the learning outcomes of students in elementary schools.

Keywords: *Canva, media learning, learning outcomes*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis Canva terhadap hasil belajar peserta didik di Sekolah Dasar. Pada penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian yaitu kuasi eksperimen (*quasi experimental design*). Sampel pada penelitian ini yaitu kelas VA yang berjumlah 24 peserta didik sebagai kelas eksperimen dan kelas VB yang berjumlah 22 peserta didik sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data melalui tes dan observasi. Tes yang digunakan yaitu tes menggunakan *Pre-test* dan *Post-test* yang dijadikan sebagai data hasil belajar peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian, kelas eksperimen, rata-rata skor *Pre-test* peserta didik

yaitu 50,75 dan rata-rata skor *post test* peserta didik yaitu 84,87. Sedangkan pada kelas kontrol, rata-rata skor *pretest* pada peserta didik yaitu 43,32, dan rata-rata skor *post test* peserta didik yaitu 70,95. Hasil uji perhitungan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, dapat disimpulkan bahwa nilai *post test* lebih besar dibandingkan dengan nilai *pretest*, artinya yaitu hasil belajar peserta didik terdapat peningkatan. Peneliti menggunakan uji independent sampel t test untuk mencari pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *Canva* terhadap hasil belajar peserta didik di Sekolah Dasar. Diketahui nilai t hitung sebesar $7,851 > 2,069$ mempunyai sig sebesar $0,000 < 0,05$, yang artinya terdapat pengaruh secara signifikan pada hasil belajar peserta didik di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Maka sesuai dengan pengambilan keputusan yang ditentukan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi dengan demikian peneliti menyimpulkan bahwa terhadap pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *Canva* terhadap hasil belajar peserta didik di Sekolah Dasar.

Kata Kunci: *Canva*, Media Pembelajaran, Hasil Belajar

A. Pendahuluan

Pendidikan yaitu sebuah landasan dalam peningkatan sumber daya manusia yang berkualitas. Proses pendidikan dapat menumbuhkan potensi dan membentuk serta mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan juga salah satu indikator penentu dalam kemajuan suatu bangsa. Pendidikan dan kemajuan suatu bangsa merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Selain itu pendidikan ialah salah satu upaya dalam peningkatan kualitas peserta didik pada saat proses pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan dari pendidikan ini ialah membentuk dan menciptakan peserta didik yang berpotensi, aktif, terampil, kreatif, inovatif, dan peserta didik bisa bekerja sama dengan teman

sebayanya dalam proses pembelajaran, serta diharapkan peserta didik bisa bermanfaat dalam kehidupan bermasyarakat.

Salah satu faktor dalam peningkatan kualitas pendidikan yaitu perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK). Peningkatan ilmu pengetahuan dan teknologi ini senantiasa berdampak juga pada dunia pendidikan. Menurut Putri (2020) dalam (Anisa, 2022 hlm. 70) mengutip dari Kemdikbud RI, bahwa perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi ini mempengaruhi berbagai aspek dalam kehidupan manusia, dikarenakan dapat memudahkan berbagai aktivitas dan pekerjaan manusia. Salah satu aktivitas manusia yang dapat dipermudah dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan

teknologi yaitu proses pembelajaran. . Melalui proses pembelajaran, guru harus bisa membimbing dan memfasilitasi peserta didik dalam memahami materi, serta kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik serta melibatkan setidaknya 3 aspek. Hal ini sejalan dengan pendapat Saputra (2015) mengatakan bahwa sebuah pembelajaran yang baik paling tidak harus melibatkan tiga aspek yaitu : aspek psikomotorik, aspek kognitif, dan aspek afektif. Adanya pemberian motivasi pada peserta didik juga dapat mendorong keberhasilan belajar peserta didik. Banyak faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik baik internal maupun eksternal.

Usaha yang dilakukan oleh guru dalam meningkatkan hasil belajar ini dalam rangka mencapai sebuah tujuan pembelajaran. Hasil observasi yang dilakukan pada saat adanya kegiatan kampus mengajar ada hal-hal yang membuat belum tercapainya hasil belajar secara maksimal salah satunya yaitu masih rendahnya hasil belajar dari peserta didik, masih ada beberapa peserta didik yang masih di bawah standar KKM. Sejalan dengan data yang diperoleh oleh lembaga PISA (2018) yang menunjukkan bahwa skor atau perolehan kualitas

pendidikan di indonesia menduduki peringkat ke 74 dari 79 negara dan mengalami penurunan setelah sebelumnya meningkat pada tahun 201. Hal ini juga menunjukkan bahwa rendahnya hasil belajar peserta didik. Semangat peserta didik dalam pembelajaran masih rendah, bisa dilihat dari proses pembelajaran yang lebih terlihat monoton sehingga membuat peserta didik menjadi cepat bosan dan berberapa peserta didik terlihat mengantuk sehingga membuat peserta didik tidak konsentrasi pada saat pembelajaran berlangsung. Adanya hal tersebut dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik dalam proses akhir yaitu evaluasi pembelajaran.

Canva merupakan salah satu aplikasi *online* yang hadir di bidang teknologi untuk mendukung pembelajaran dalam membuat dan mendesain media pembelajaran. Media *Canva* menjadi salah satu media pembelajaran yang memiliki fitur menarik dan menyenangkan. Menurut pendapat Widiyastuti (2022, hlm. 73) menyatakan bahwa media *Canva* ini berupa aplikasi berbasis online yang menyediakan fitur yang menarik dan beragam, sehingga dalam proses pembelajaran tidak akan membosankan. Adanya aplikasi

Canva ini guru dapat mengajarkan ilmu pengetahuan, kreativitas, serta keterampilan yang akan didapatkan oleh peserta didik, oleh karena itu aplikasi *Canva* menjadi salah satu media pembelajaran yang ditawarkan dalam pembelajaran yang inovatif.

Pemanfaatan *Canva* dalam pembuatan media pembelajaran yaitu dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan memberikan dampak yang positif terhadap hasil belajar peserta didik. Penggunaan media pembelajaran berbasis *Canva* ini belum sepenuhnya dimanfaatkan dengan optimal, khususnya di lokasi peneliti yaitu pada saat melaksanakan program kampus mengajar.

Hasil belajar peserta didik dapat dilihat dari proses pembelajaran dan evaluasi akhir pembelajaran. Jika peserta didik berperan aktif dalam pembelajaran, maka hasil yang didapatkan akan sesuai dengan yang diharapkan ditambah dengan adanya penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan tetapi belum optimal. Hal ini menyebabkan peserta didik belum menyeluruh aktif dalam pembelajaran serta cenderung suasana pembelajaran terlihat membosankan.

Guru kurang memanfaatkan fitur yang terdapat di *Canva*, sedangkan *Canva* banyak sekali fitur yang mendukung untuk pembuatan media pembelajaran lebih menarik dan dapat mengasah kreativitas guru seperti membuat gambar, grafik, video pembelajaran, presentasi dan masih banyak fitur lainnya. Salah satu solusi yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu perlu adanya perkembangan dalam penggunaan *Canva* untuk mendukung pembuatan media pembelajaran adanya peningkatan terhadap hasil belajar dan meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

Salah satu media pembelajaran yang memanfaatkan fitur di *Canva* yaitu media audio visual berupa video pembelajaran. Menurut pendapat Merdiana (2022, hlm. 358-359) menyatakan bahwa media ini dikembangkan dalam bentuk presentasi dan video yang tentunya akan lebih menarik dan mudah untuk dipahami oleh peserta didik dan juga dapat menerima hasil belajar yang maksimal. Media ini juga bermanfaat terhadap perkembangan kognitif dan rangsangan pada peserta didik dengan adanya gambar bergerak dan suara dari media pembelajaran

tersebut. Media pembelajaran berbasis Canva ini dapat menumbuhkan minat peserta didik dan peserta didik dapat memahami hubungan antara isi materi dengan kehidupan nyata, hal ini secara tidak langsung dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik juga untuk kedepannya.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “*Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Canva Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar*”. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan teknik quasi eksperimen.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yakni sebuah cara ilmiah yang digunakan untuk mendapatkan data dengan tujuan tertentu. Ramadan (2021) menjelaskan mengenai metode penelitian yakni cara yang bisa digunakan dalam penentuan topik dan judul dalam sebuah penelitian. Adanya hal ini dapat melihat apakah data yang didapatkan tersebut valid atau tidak valid. Pada penelitian metode merupakan hal penting dalam mencapai tujuan dan menemukan permasalahan yang telah diajukan oleh peneliti. Pendekatan penelitian

yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode kuantitatif .

Pada penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian yaitu kuasi eksperimen atau *Quasi Eksperimental Design*. Seperti yang diungkapkan oleh Sugiyono (2015, hlm. 114) menjelaskan bahwa kuasi eksperimen ini merupakan penelitian yang mendekati eksperimen sungguhan. Penelitian ini menguji pengaruh dari satu variabel dengan variabel lainnya dengan adanya hipotesis hubungan sebab-akibat. Pada penelitian ini menggunakan kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis Canva dengan menggunakan perlakuan kepada kelas eksperimen terhadap hasil belajar peserta didik di Sekolah Dasar.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada penelitian ini peneliti menggunakan media pembelajaran berbasis Canva. Pelangi (2020) menjelaskan bahwa media pembelajaran berbasis Canva menyediakan fitur untuk kependidikan, desain sesuai dengan kebutuhan kelas, dengan adanya

canva ini juga dapat mengembangkan kreativitas, kolaboratif membuat pembelajaran menjadi mudah dan menyenangkan sehingga membuat peserta didik menjadi semangat belajar dan meningkatkan hasil belajar. Penggunaan media pembelajaran berbasis Canva ini dilakukan di kelas eksperimen. Perolehan hasil yang menyatakan adanya pengaruh media pembelajaran berbasis Canva terhadap hasil belajar peserta didik di Sekolah Dasar. Kemudian langkah selanjutnya adalah dengan membandingkan nilai rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan uji coba soal terlebih dahulu yang dijadikan sebagai data pada saat penelitian kepada kelas yang lebih tinggi. Soal yang diuji cobakan kepada kelas tinggi yaitu 15 soal pilgan dan 5 soal uraian. Setelah melakukan uji coba, data yang didapatkan di hitung menggunakan aplikasi ANATES . Perhitungan uji coba tersebut dilakukan untuk mengetahui kelayakan soal dengan menganalisis menggunakan uji validitas, uji reabilitas, uji tingkat kesukaran dan juga uji daya pembeda. Soal tersebut dianalisis dan

kemudian selanjutnya digunakan untuk soal penelitian.

Peneliti memberikan soal pre-test dan post test keada kelas V yang merupakan sampel dari penelitian peneliti. Pada proses pembelajaran kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis Canva. Sedangkan pada kelas kontrol diberikan perlakuan tanpa menggunakan media pembelajaran berbasis Canva. Sebelum dilakukannya pembelajaran pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, diberikan soal pre-test untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik.

Jika tidak melakukan pre-test, peneliti tidak dapat mengetahui seberapa jauh kemampuan pengetahuan peserta didik tersebut. Setelah melakukan proses pembelajaran untuk mengetahui hasil belajar peserta didik dengan penggunaan media pembelajaran berbasis Canva pada kelas eksperimen dan pembelajaran konvensional pada kelas kontrol, peneliti memberikan soal post-test kepada peserta didik.

Peneliti setelah melakukan penelitian diperoleh data dari hasil penelitian yang berupa soal tes yang

berbentuk soal Pre-test dan Post-test. Dari hasil penelitian yang dianalisis menggunakan aplikasi SPSS versi 26. Data tersebut dianalisis dengan menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji independent sampe t test. Sehingga dari data tersebut dapat digunakan untuk menjawab pertanyaan yang diajukan peneliti didalam rumusan masalah.

Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan didapat nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 84,8 > kelas kontrol 70,95. Disimpulkan bahwa perolehan rata-rata kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran berbasis Canva lebih besar dibandingkan dengan pembelajaran konvensional yang dilakukan di kelas kontrol.

Peneliti menggunakan uji independent sampel t test untuk mencari pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis Canva terhadap hasil belajar peserta didik di Sekolah Dasar. dapat diketahui nilai t hitung sebesar 7,851 > 2,069 mempunyai sig sebesar 0,000 < 0,05, yang artinya terdapat pengaruh secara signifikan pada hasil belajar peserta didik di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Maka sesuai dengan pengambilan keputusan yang ditentukan bahwa H₀ ditolak dan H_a

diterima. Jadi dengan demikian peneliti menyimpulkan bahwa terhadap pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis Canva terhadap hasil belajar peserta didik di Sekolah Dasar.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang berjudul pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis Canva terhadap hasil belajar peserta didik di Sekolah Dasar, dapat disimpulkan bahwa hasil data perhitungan hasil belajar peserta didik terlihat dari hasil perhitungan menggunakan uji deskripsi yang dapat dilihat nilai rata-rata pada hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen nilai pretest mendapatkan skor rata-rata 50,75, dan hasil belajar pada posttest skor rata-rata yaitu 84,87. Pada kelas kontrol, nilai pretest rata-ratanya 43,32 sedangkan nilai posttest rata-ratanya yaitu 70,95. Dapat dilihat bahwa hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol, nilai pada post test lebih besar dibandingkan dengan nilai pretest, artinya dari data yang dianalisis menggunakan uji deksripsi, hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan.

Pada uji independet sampel t test hasil yang sudah peneliti analisis hasil belajar peserta didik dengan menggunakan uji t terhadap hasil tes yang diberikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol, dengan diperoleh nilai t hitung sebesar 7,851 > 2,069 mempunyai sig sebesar 0,000 < 0,05. Berdasarkan nilai t hitung dapat dilihat t hitung 7,851. Dapat disimpulkan bahwa dari data tersebut t hitung > t tabel dengan sig < 0,05 yang artinya Ho ditolak dan Ha diterima. maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran berbasis Canva terhadap hasil belajar peserta didik di Sekolah Dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- 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.
- Dakhi, A. S. (2020). Peningkatan hasil belajar siswa. *Jurnal Education and development*, 8(2)
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan media video animasi berbasis aplikasi canva untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4):. (diakses tanggal 19 januari 2023)
- Idawati, I., Maisarah, M., Muhammad, M., Meliza, M., Arita, A., Amiruddin, A., & Salfiyadi, T. (2022). Pemanfaatan canva sebagai media pembelajaran sains jenjang SD. *Jurnal pendidikan dan konseling (JPDK)*, 4(4), 745-752.
- Isnaini, K. N., Sulistiyani, D. F., & Putri, Z. R. K. (2021). Pelatihan Desain Menggunakan Aplikasi Canva. *Selaparang: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 5(1): halaman 291-295
- Merdiana, 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.
- Pelangi, Garis. (2020). "Pemanfaatana Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA". *Jurnal Sasindo Unpam*. Vol 8, No,2. //http://openjournal.unpam.ac.id. (diakses pada 21 januari 2023)