

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
CANVA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN EKONOMI KELAS XI IPS
DI SMAN 1 CIGUGUR**

Suci Nirmalasari¹, Ahmad Fajri Lutfi²

Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi, STKIP Muhammadiyah
Kuningan

e-mail : sucinirmalasari03@gmail.com

e-mail : ahmadfajrilutfi@upmk.ac.id

ABSTRACT

Based on the results of research at SMA Negeri 1 Cigugur, it is known that the implementation of learning used still uses conventional models. To make it easier for teachers to deliver learning by providing alternatives to create learning media, this study aims: (1) To determine the improvement of Canva learning media on student learning outcomes; (2) To find out student learning outcomes before using Canva-based interactive learning media; (3) To find out the difference between before and after applying Canva-based interactive learning media. This research method uses a quantitative approach to measure student learning outcomes in economics subjects. The samples in this study were 26 grade XI IPS 1 students and 26 grade XI IPS 2 students at SMA Negeri 1 Cigugur. Data collection techniques through questionnaires and test sheets. The results of this study showed that in the hypothesis test obtained a tcount of 2.059 then ttable of 1.675 while the sig value was 0.045. Thus the results of the decision, namely the calculated value (2.059) > ttable (1.675) and the sig value (0.045) < 0.05, it can be concluded that H1 is accepted and H0 is rejected. So it can be concluded that the application of canva-based interactive learning media can improve student learning outcomes in class XI social studies in economics subjects at SMA Negeri 1 Cigugur.

Keywords: *Learning Media, Canva and, Student Learning Outcomes.*

ABSTRAK

Berdasarkan hasil penelitian di SMA Negeri 1 Cigugur diketahui bahwa pelaksanaan pembelajaran yang digunakan masih menggunakan model konvensional. Untuk mempermudah guru dalam menyampaikan pembelajaran dengan cara memberikan alternatif untuk membuat media pembelajaran, penelitian ini bertujuan: (1) Untuk mengetahui peningkatan media pembelajaran Canva terhadap hasil belajar siswa; (2) Untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Canva; (3) Untuk mengetahui perbedaan antara sebelum dan sesudah di terapkan media pembelajaran interaktif berbasis Canva. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif untuk mengukur hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi. Sampel dalam penelitian ini yaitu 26 siswa kelas XI IPS 1 dan 26 siswa kelas XI IPS 2 di SMA Negeri 1 Cigugur. Teknik pengumpulan data melalui angket dan lembar test. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa

pada uji hipotesis diperoleh t_{hitung} sebesar 2,059 kemudian t_{tabel} sebesar 1,675 sedangkan nilai sig 0,045 . Dengan demikian hasil keputusannya yaitu nilai t_{hitung} (2,059) > t_{tabel} (1,675) dan nilai sig (0,045) < 0,05 maka dapat disimpulkan H_1 diterima dan H_0 ditolak. Maka dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif berbasis canva dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada kelas XI IPS pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 1 Cigugur.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Canva dan, Hasil Belajar Siswa.*

1. PENDAHULUAN

Media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar yang menyalurkan pesan dan memperjelas informasi sehingga dapat mempermudah dalam proses transformasi pengetahuan kepada siswa.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan yaitu *Canva*. *Canva* merupakan sebuah perangkat lunak online. Media pembelajaran *Canva* memiliki kelebihan-kelebihan seperti memiliki tampilan yang menarik, interaktif, praktis dan dapat memberikan motivasi belajar dan pembelajaran. *Canva* memiliki berbagai fitur yang bisa digunakan untuk membuat sebuah desain dan menyediakan beragam contoh-contoh desain. Pengguna aplikasi *canva* dapat membuat macam-macam karya dalam bentuk visual, yaitu logo, poster, presentasi, proposal atau desain sebuah produk. *Canva* juga bisa digunakan melalui handphone, laptop atau computer yang tersambung dengan internet.

Berdasarkan hasil observasi awal di SMA Negeri 1 Cigugur bahwa masih sangat minim penggunaan dan pemanfaatan media sebagai alat bantu ataupun sebagai penunjang dalam proses belajar mengajar. Guru mata

pelajaran ekonomi cenderung menggunakan media dengan alat spidol, papan tulis, dan buku paket. Dengan hal ini pemanfaatan media yang digunakan di SMA tersebut masih jarang digunakan padahal sudah tersedianya alat seperti proyektor dan pengeras suara yang seharusnya dimanfaatkan guru dengan baik agar menunjang pembelajaran yang lebih menarik dan efektif, namun kenyataan dilapangan bahwa guru mengajar hanya berpatokan dengan buku serta guru kesulitan dalam memilih media karena kurangnya literasi pengetahuan mengenai media pembelajaran. Metode yang digunakan guru hanya metode ceramah dan tanya jawab tanpa menggunakan media pembelajaran komputer, sehingga pembelajaran ekonomi kurang mampu diserap oleh siswa secara maksimal, akibatnya siswa di kelas sering tidak memperhatikan materi pada saat guru menjelaskan, malas mengerjakan tugas, suka keluar masuk kelas, ribut, mengobrol dengan teman sebangku, serta kurangnya minat dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas terutama mata pelajaran ekonomi, dan siswa sering lupa dengan materi yang telah diajarkan sehingga mata pelajaran ekonomi dianggap membosankan dan akibatnya hasil

belajar siswa dalam pembelajaran kurang memuaskan.

Hal ini dibuktikan pada hasil wawancara peneliti dengan salah satu guru mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 1 Cigugur menyatakan bahwa hasil belajar siswa khususnya di kelas XI berada dalam kategori rendah, yaitu bisa dilihat berdasarkan hasil ulangan banyak siswa yang mengikuti belum mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah. Permasalahn tersebut menyebabkan hasil pembelajaran ekonomi di kelas XI SMA Negeri 1 Cigugur kurang maksimal. Berdasarkan penjelasan diatas maka proses perbaikan hasil belajar siswa perlu dilakukan dengan media pembelajaran yang lebih modern dan menarik agar siswa lebih termotivasi. Motivasi yang tinggi akan membuat siswa dapat menguasai materi dengan baik sehingga hasil belajar siswa akan lebih meningkat. Berdasarkan pernyataan-pernyataan diatas yang melatar belakangi , penyusun ingin melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS Di SMAN 1 Cigugur “.

2. TINJAUAN PUSTAKA

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu alat yang digunakan untuk menyampaikan dan menyalurkan pesan kepada penerimanya sehingga penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif secara terencana

sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif, sehingga pembelajaran lebih cepat dipahami siswa dan menarik minat siswa untuk belajar lebih lanjut (Jeklin, 2016). Berdasarkan penjelasan yang dikemukakan oleh beberapa para ahli diatas tentang media pembelajaran menurut saya media pembelajaran adalah alat untuk menyampaikan pesan dari komunikan ke kemunikator berupa informasi yang dibutuhkan agar tidak terjadi kesalahan dalam penyampaian. Media juga merupakan alat untuk merangsang alat indera manusia baik pendengaran maupun pengelihatan dalam memahami suatu informasi yang disajikan dalam bentuk media.

2. Canva

Aplikasi Canva merupakan aplikasi desain grafis secara online. Canva juga memiliki berbagai macam template atau opsi desain yang ingin dibuat. Tidak hanya presentasi. Tapi Canva juga menyediakan desain untuk poster, foto profil, banner, presentasi dan lain-lain (Leryan et al., 2018).

Salah satu media komputer (software) yang mampu membuat dan menyajikan infomasi-informasi tersebut yakni dengan software canva . Canva adalah aplikasi 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. Canva terdiri dari dua jenis layanan, yakni gratis dan berbayar.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar menurut Gagne & Briggs (Dahar, 2011:51), yaitu kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa sebagai akibat dari perbuatan belajar dan dapat diamati melalui penampilan siswa (learner's performance). Didalam dunia pendidikan, terdapat bermacam-macam tipe hasil belajar yang dikemukakan oleh para ahli antara lain Gagne (Dahar, 2011:51-52), mengemukakan lima tipe hasil belajar, yaitu intellectual skill, cognitive, strategy, verbal information, motor skill, dan attitude.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan suatu yang dicapai atau diperoleh siswa berkat adanya usaha atau pikiran yang mana hal tersebut dinyatakan dalam bentuk penguasaan, pengetahuan kecakapan dasar yang terdapat dalam berbagai aspek kehidupan yang akan merubah tingkah laku individu tersebut kearah yang lebih baik. Tolak ukur yang dimaksud dengan hasil belajar siswa dalam penelitian ini adalah perolehan pretest dan posttest yang digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa yang diberikan sebelum dan sesudah pembelajaran.

4. Ekonomi

Menurut Mulyono (2013:20) mata pelajaran ekonomi merupakan mata pelajaran yang diberikan di sekolah menengah atas (SMA), mata pelajaran ekonomi yang menggunakan kurikulum 2013, setiap peserta didik untuk aktif mencari informasi agar tidak ketinggalan mengikuti materi pembelajaran.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa mata pelajaran ekonomi adalah mata pelajaran yang diberikan di sekolah menengah atas (SMA), yang mempelajari perilaku manusia dan masyarakat dalam menentukan pilihan untuk menggunakan sumber daya yang terbatas dalam upaya meningkatkan kualitas hidupnya, serta mengembangkan kemampuan peserta didik untuk berekonomi, dengan cara mengenal berbagai kenyataan dan peristiwa ekonomi, memahami konsep dan teori serta berlatih memecahkan masalah ekonomi yang terjadi di lingkungan masyarakat.

3. METODE

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Tipe metode penelitian ini adalah eksperimental Semu (Quasi Experimental) dengan pendekatan penelitian kuantitatif.

Sedangkan desain penelitian yang digunakan adalah nonequivalent control group design dalam bentuk pretest dan posttest. Berdasarkan desain penelitian yang telah dikemukakan di atas, berikut ini merupakan gambaran desain penelitian adalah nonequivalent control group design.

O ₁	X	O ₂
O ₃		O ₄

Keterangan:

O1 : Nilai pretes kelas eksperimen

O2 : Nilai posttest kelas eksperimen

O3 : Nilai pretest kelas kontrol

O4 : Nilai postes kelas kontrol

X : Perlakuan pada kelas eksperimen dengan menggunakan media canva

Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Cigugur. Peneliti memilih anggota sampelnya sebagai berikut :

N o	Kelas	Jumlah Siswa	Keterangan
1	XI IPS 1	26	Eksperimen
2	XI IPS 2	26	Kontrol
Jumlah		52	

4. HASIL PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Penelitian ini termasuk kedalam penelitian quasi eksperimen. Berikut hasil-hasil penelitiannya :

a. Uji Normalitas

Uji normalitas diperlukan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak sehingga analisis uji-t dapat dilakukan. Bila data berdistribusi normal maka dapat ini dapat diolah dengan menggunakan statistic uji-t. Uji normalitas dilakukan dengan berbantuan program *spss 25 for windows*. Rumus yang digunakan adalah Kolomogrov-Smirnov (K-S).

N o	Data	Sighitung	Sigtabel	Kesimpulan
1	<i>Pretest</i> Eksperimen	0,022	0,05	Normal
	<i>Pretest</i> Kontrol	0,070	0,05	Normal
2	<i>Posttest</i> Eksperimen	0,008	0,05	Normal
	<i>Posttest</i> Kontrol	0,014	0,05	Normal

Berdasarkan data diatas, hasil uji normalitas data diatas dapat diketahui bahwa hasil *Pretest* kelas eksperimen memiliki Sig_{hitung} sebesar 0,022 =, hasil *Pretest* kelas kontrol Sig_{hitung} sebesar 0,070. Dan untuk hasil *Posttest* kelas eksperimen Sig_{hitung} sebesar 0,008. Sedangkan hasil *Posttest* kelas kontrol Sig_{hitung} sebesar 0,014. Nilai Sig *Pretest* dan *Posttest* yang diperoleh kelas eksperimen dan kontrol berdistribusi normal, karena memiliki nilai sig > 0,05.

b. Uji homogenitas

	Perlakuan	Sig	Sigtabel	Kesimpulan
1.	<i>Pretest</i>	0,412	0,05	Homogen
2.	<i>Posttest</i>	0,031	0,05	Homogen

Berdasarkan tabel diatas, hasil uji homogenitas variabel penelitian diketahui nilai *Pretest* pada kelas eksperimen dan kontrol memiliki sig 0,412 sedangkan untuk nilai *Posttest*

pada kelas eksperimen dan kontrol memiliki sig 0,031. Dari hasil perhitungan harga signifikansi data tersebut lebih besar dari 0,05 (sig > 0,05) maka dapat disimpulkan bahwa data dalam penelitian ini memiliki varians yang sama/homogen.

c. Uji Hipotesis

Penjelasannya, apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau nilai signifikansi < 0,05 maka H_1 diterima, artinya ada perbedaan yang signifikansi pada nilai kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Sebaliknya, jika nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$ atau signifikansi > 0,05 maka H_1 ditolak dan H_0 diterima, artinya tidak ada perbedaan yang signifikan pada kedua kelas tersebut. Adapun uji hipotesis melalui uji-t(t-test) disajikan dalam tabel berikut:

Independent Samples Test									
Levene's Test for Equality of Variances					t-test for Equality of Means			95% Confidence Interval of the Difference	
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
test belajar siswa	4,938	,031	2,059	50	,045	5,385	2,615	1,31	10,448
Equal variances assumed									
Equal variances not assumed			2,059	48,358	,045	5,385	2,615	1,31	10,448

Berdasarkan tabel diatas tersebut hasil analisis uji-t menunjukkan bahwa nilai t sebesar 2,059 dan sig 0,045 . Nilai t_{hitung} 2,059 > 1,675 (nilai t_{tabel}) sedangkan nilai sig 0,045 < 0,05 maka dapat disimpulkan H_1 diterima dan H_0 ditolak .

4.2 Pembahasan

Hasil belajar siswa merupakan gambaran penguasaan pengetahuan siswa dalam belajar ekonomi yang telah terlihat didalam nilai yang diperoleh dari test soal hasil belajar ini. Adapun hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu pada kelas eksperimen nilai rata-rata hasil belajar *pretest* siswa sebesar 53,08 sedangkan pada kelas kontrol yaitu 54,62 dimana selisih *pretest* kelas

eksperimen dan kontrol adalah 1,54 . Nilai rata-rata hasil *posttest* pada kelas eksperimen 80,00 sedangkan kelas kontrol 74,62 dimana selisih keduanya yaitu 5,38. Dari data yang telah diperoleh menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *canva* dimana dengan membandingkan nilai *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Berdasarkan analisis kuantitatif angket respon siswa pada kelas eksperimen persentase rata rata siswa yang memberikan respon terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *canva* sebesar 85 masuk dalam kategori sangat tertarik dengan Range (81%-100%) . Sedangkan angket respon siswa terhadap penggunaan metode konvensional sebesar 80,9 masuk dalam kateri tertarik dengan range (61%-80%) .

Pada analisis data *posttest* hasil belajar pada uji-t diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 2,059 dengan t_{tabel} sebesar 1,675 yang kemudian dikonsultasi dengan kriteria pengujian $\alpha = 5\%$, sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$ (Hipotesis diterima). Dengan demikian hipotesis “Penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *canva* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI IPS pada mata pelajaran ekonomi di SMAN 1 Cigugur” diterima. Peningkatan yang lebih besar pada kelas eksperimen yang diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *canva* menunjukkan bahwa penggunaan media berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa kelas XI IPS di SMAN 1 Cigugur.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data pembahasan hasil penelitian tentang penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *canva* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas XI IPS materi konsep dan kebijakan perdagangan internasional dapat disimpulkan bahwa :

1. Terdapat peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *canva*. Hal ini dibuktikan dari hasil uji nilai t dengan t_{hitung} sebesar 2,059 kemudian t_{tabel} sebesar 1,675 sedangkan nilai sig 0,045 . Dengan demikian hasil keputusannya yaitu nilai t_{hitung} (2,059) > t_{tabel} (1,675) dan nilai sig (0,045) < 0,05 maka dapat disimpulkan H_1 diterima dan H_0 ditolak .
2. Untuk nilai hasil belajar siswa sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *canva* dapat dilihat dari nilai hasil rata-rata test akhir atau posttest yaitu sebesar 80,00.
3. Sebelum diterapkan media pembelajaran interaktif berbasis *canva* nilai hasil belajar siswa pada kelas eksperimen memiliki rata-rata sebesar 53,08. Sedangkan setelah diterapkan media pembelajaran nilai hasil belajar siswa meningkat dengan rata-rata sebesar 80,00 dengan selisih sebesar 26,92.

6. Saran

Untuk perencanaan penelitian selanjutnya diharapkan dilaksanakan dalam waktu yang telah matang agar faktor penghambatan dapat

diminimalisir dan diharapkan jadi jauh lebih lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustini, S. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Qr Code Berbantuan Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi. *Jurnal Nalar Pendidikan*, 9(1), 1. <https://doi.org/10.26858/jnp.v9i1.20228>
- Amanda, R., Kusuma, W., & Rahayu, W. (2019). Penerapan Model Problem Based Learning Berbantu Media Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Tema 1 Sd Labschool Unnes Semarang. 2(November), 81–92. <http://journal.upgris.ac.id/index.php/jpd>
- Ardana, M. D., & Madiun, U. P. (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%0APengaruh>
- K.N. Widyatnyana. (2021). Penerapan Model Discovery Learning Pada Materi Teks Cerpen Dengan Menggunakan Media Canva for Education. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 10(2), 229–236. https://doi.org/10.23887/jurnal_bahasa.v10i2.695
- Lestari, N. S. (2022). Penerapan Model Project Based Learning Menggunakan Media Canva Untuk Meningkatkan Kreatifitas Pada Mata

- Pelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Sintaksis*, 4(2), 28–36.
- Mekariani, M., & Mudinillah, A. (2021). Penerapan Canva Pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar Kelas 5 Rambatan pada Era Revolusi Industry 4.0. *Elementar: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(2), 224–241. <https://doi.org/10.15408/elementar.v1i2.22830>
- Pahlawan, U., Tambusai, T., Perwitasari, D., & Fatayan, A. (2022). *Jurnal Pendidikan dan Konseling di Sekolah Dasar Islam*. 4, 2556–2560.
- Pendidikan, J., Jppt, T., Kemampuan, T., Masalah, P., Siswa, P., Sd, K., Sari, D. P., & Dwi, D. F. (2022). *Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah , Medan , Indonesia PENDAHULUAN Pelaksanaan pembelajaran pada kurikulum 2013 sekarang ini menggunakan pembelajaran tematik terpadu . Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggabungkan beberapa mata pelaja*. 04(2), 139–148.
- RI, M. K. (2019). No TitleEΛENH. *Ayan*, 8(5), 55.