



Ade Andriani¹
 Silvia Dwi Putri²
 Siti Nurjannah³
 Sutiara Citra
 Novrianti⁴
 Zuhra Fauziyah⁵

PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI CANVA TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS XI SMA

Abstrak

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Salah satu inovasi teknologi yang semakin populer dalam dunia pendidikan adalah penggunaan media sosial berbasis desain seperti Canva. Penelitian ini bertujuan untuk melihat apakah penggunaan media Canva dapat meningkatkan kemampuan belajar siswa kelas XI Mars. Instrumen penelitian berupa tes uraian yang telah divalidasi oleh guru mata pelajaran. Hasil analisis dari penelitian ini menunjukkan $\text{Sig.} 0,000 < 0,05 H_a$ diterima, yaitu adanya perbedaan sebelum dan sesudah diberikan pembelajaran dengan menggunakan canva sehingga terdapat pengaruh hasil belajar kognitif dalam mata pelajaran matematika dengan menggunakan media canva.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Canva, Uji Paired Sample T-Test

Abstract

The development of information and communication technology has brought significant changes in various aspects of life, including in the world of education. One technological innovation that is increasingly popular in the world of education is the use of design-based social media such as Canva. This research aims to see whether the use of Canva media can improve the learning abilities of class XI Mars students. The research instrument is a description test that has been validated by the subject teacher. The analysis results from this research show that $\text{Sig.} 0.000 < 0.05 H_a$ is accepted, namely that there is a difference before and after learning using Canva so that there is an influence on cognitive learning outcomes in mathematics subjects using Canva media.

Keywords: Learning Results, Canva, Paired Sample T-Test

PENDAHULUAN

Belajar adalah upaya aktif individu untuk mengembangkan diri secara terus-menerus, baik dalam hal pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Ujian pendidikan adalah untuk mengembangkan individu yang tidak hanya cerdas, tetapi juga memiliki keterampilan hidup yang relevan dan sikap positif. Meskipun kurikulum baru bertujuan untuk memberikan kebebasan bagi siswa dalam mengembangkan diri, praktik pembelajaran di sekolah seringkali masih terkendala. Materi pelajaran yang diajarkan masih dianggap sulit oleh banyak siswa, sehingga tujuan kurikulum untuk memfasilitasi pengembangan potensi siswa belum tercapai secara optimal. (Najoan, Tahiru, Kumolontang, & Tuerah, 2023)

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Salah satu inovasi teknologi yang semakin populer dalam dunia pendidikan adalah penggunaan media sosial berbasis desain seperti Canva. Canva menawarkan berbagai fitur menarik dan intuitif yang dapat dimanfaatkan untuk menciptakan materi pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif (Putra & Filianti, 2022).

^{1,2,3,4,5} Pendidikan Matematika, Universitas Negeri Medan
 email: adeandriani@unimed.ac.id¹, silviadwip74@gmail.com², sitinurjannah3567@gmail.com³,
 novriantisutiaracitra@gmail.com⁴, zuhrafauziyah88@gmail.com⁴

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, serta memfasilitasi proses pembelajaran yang lebih aktif dan berpusat pada siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas penggunaan media Canva dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Beberapa penelitian sebelumnya telah menunjukkan potensi penggunaan media sosial berbasis desain dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Misalnya, (Yuliana, D., Baijuri, A., dkk. 2023) menemukan bahwa penggunaan Canva dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar mereka. Hal ini sejalan dengan pendapat (Darwata, S. R., & Handican, R., 2023) yang menyatakan bahwa media visual yang menarik dapat membantu siswa lebih mudah memahami konsep-konsep yang abstrak.

Berdasarkan latar belakang di atas, penelitian ini bertujuan untuk menjawab pertanyaan apakah penggunaan media Canva dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Dengan kata lain, penelitian ini ingin menguji hipotesis bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan media Canva. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan model pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode Pre-Eksperimental Design. Pre-Eksperimental Design merupakan jenis penelitian eksperimen yang paling sederhana, seringkali digunakan sebagai tahap awal untuk mengeksplorasi suatu fenomena. Bentuk desain yang digunakan peneliti yaitu One Group Pretest Posttest Design. Desain penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut.

Table 1. Desain One Group Pretest Posttest Design

Pretest	Perlakuan	Posttest
O ₁	X	O ₂

Keterangan:

- O₁ : Nilai pretest sebelum diberi perlakuan
- O₂ : Nilai posttest sesudah mendapat perlakuan
- X : Perlakuan dengan menggunakan media canva dalam pembelajaran

Penelitian ini dilakukan di SMA Swasta Budisatrya yang berada di Jl. Letda Sujono No. 166, Bandar Selamat, Medan Tembung, Kota Medan Provinsi Sumatera Utara. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas XI Mars sejumlah 30 orang siswa. Instrument dari penelitian ini berupa tes tertulis yang dilakukan untuk mengukur hasil belajar siswa pada saat sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Penelitian ini akan menguji pengaruh media Canva dalam meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik. Analisis statistik akan dilakukan menggunakan uji Paired Sample t-test untuk membandingkan hasil belajar sebelum dan sesudah intervensi, serta uji One Sample t-test untuk mengetahui apakah rata-rata hasil belajar yang diperoleh telah mencapai kriteria ketuntasan minimal. Data yang telah dikumpulkan, kemudian diolah dan dianalisis menggunakan SPSS.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk melihat apakah penggunaan media Canva dapat meningkatkan kemampuan belajar siswa kelas XI Mars. Sebelum menggunakan Canva, siswa diberikan tes awal (pretest) untuk mengetahui kemampuan mereka sebelumnya. Setelah belajar menggunakan Canva, siswa diberikan tes akhir (posttest) untuk melihat apakah ada peningkatan kemampuan mereka. Instrumen penelitian berupa tes uraian yang telah divalidasi oleh guru mata pelajaran.

Setelah melaksanakan pretest dan posttest siswa adapun data yang diperoleh dapat dilihat pada Tabel 1 :

Table 1. Perolehan nilai pretest dan posttest siswa

Nilai	Pretest	Posttest
Tertinggi	75	100

Terendah	20	75
Rata-rata	54	87

Berdasarkan Tabel 1 menunjukkan perolehan nilai tertinggi dan terendah dari hasil pretest dan posttest. Rata-rata perolehan nilai terlihat sangat berbedah. Perolehan nilai tersebut digunakan untuk menguji data melalui uji normalitas dan uji hipotesis. Adapun nilai tersebut jika disajikan dalam bentuk grafik dapat dilihat pada gambar 1.

Untuk mencari rata-rata dari nilai pretest dan posttest dapat menggunakan aplikasi SPSS, diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 2. Deskripsi statistic sampel penelitian

	Mean	Std. Deviation	N
Pretest	53.50	15.545	30
Posttest	87.67	8.584	30

Dari tabel di atas diperoleh bahwasanya rata-rata nilai awal (nilai pretest) siswa adalah 53,50 sedangkan nilai akhir (nilai posttest) adalah 87,67. Berdasarkan rata-rata tersebut maka menunjukkan bahwa nilai posttest siswa dengan diberikan perlakuan pembelajaran dengan menggunakan media canva lebih baik dibandingkan dengan nilai pretest tanpa menggunakan pembelajaran dengan media canva.

Dalam penelitian ini uji nolmalitas digunakan untuk mengetahui apakah terdapat data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan bantuan SPSS dengan teknik Shapiro-Wilk karena responden dari penelitian ini berjumlah kurang dari 50. Dalam pengambilan keputusan uji normalitas di dasarkan pada taraf signifikansi Sig > 0,05 maka residual berdistribusi normal, dan jika Sig < 0,05 maka residual tidak berdistribusi normal.

Table 2. Uji Normalitas Data

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.141	30	.132	.928	30	.044
Posttest	.181	30	.014	.895	30	.006

Uji normalitas pada tabel 3 yang digunakan dengan teknik Shapiro-Wilk karena data yang digunakan berjumlah kurang dari 50 siswa. Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan nilai signifikansi, nilai pretest dan posttest. Jika nilai Sig > α maka berdistribusi normal. Nilai signifikansi pretest nilai sig (0,044) > 0,05. Sedangkan nilai signifikansi posttest nilai sig (0,006) > 0,05. Berdasarkan pengujian normalitas tersebut maka dapat disimpulkan bahwa nilai pretest dan posttest memiliki sebaran data berdistribusi normal.

Setelah melakukan uji normalitas selanjutnya dilakukan Uji Paired T Test. Berdasarkan Uji Paired T Test maka ditemukan perbedaan setelah diterapkan model pembelajaran dengan media canva hasil belajar mengalami peningkatan. Hasil analisis menunjukkan Sig. 0,000 < 0,05 maka H_a diterima. Hal ini berarti ada perbedaan sebelum dan sesudah diberikan pembelajaran dengan menggunakan canva sehingga terdapat pengaruh hasil belajar kognitif dalam mata pelajaran matematika dengan menggunakan media canva.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan mediacanva dalam pembelajaran secara signifikan dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa. Hal ini dibuktikan dengan perhitungan uji hipotesis berbantuan SPSS menggunakan Uji Paired Sample T-Test pada taraf signifikansi 5% diperoleh Sig. 0,000 < 0,05 maka H_a diterima. Hal ini berarti bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar kognitif siswa di SMA Swasta

Budisatrya sebelum menggunakan media canva dan sesudah menggunakan media canva dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Choir, S. M., & Reffiane, F. (2024). Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) Berbatuan Media Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas IV. *Jurnal Inovasi Pembelajaran di Sekolah*, 5(1), 271-277. doi: 10.51874/jips.v5i1.220
- Darwata, S., & Handican, R. (2023). Persepsi Siswa Terhadap Penggunaan Media Audio-visual Pada Pembelajaran Matematika. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 2(3), 372 - 383.
- Gemuruh, A. R., Sudadio, & Rusdiyanti, I. (2022). Efektivitas Penggunaan Bahan Ajar Modul Digital Berbasis Mobile Learning Pada Mata Pelajaran Biologi Kelas XI SMA. *Jurnal Biologi dan Pembelajarannya*, 17(2), 153 - 158.
- Husnindar. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Realistic Mathematics Education (RME) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains*, 2(2), 67 - 72.
- Irkhamni, I., Izza, A., Salsabila, W., & Hidayah, N. (2021). Pemanfaatan Canva Sebagai E-Modul Pembelajaran Matematika Terhadap Minat Belajar Peserta Didik. *Konferensi Ilmiah Pendidikan Universitas Pekalongan*, 127 - 134.
- Kotto, M. A., Babys, U., & Gella, N. J. (2022). Meningkatkan Kemampuan Penalaran Matematika Siswa Melalui Model PBL (Problem Based Learning). *Jurnal Sains dan Edukasi Sains*, 5(1), 24 - 27.
- Najoan, A. R., Tahiru, S., Kumolontang, F., & Tuerah, M. (2023). Penerapan Model Problem based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(2), 1268-1278. doi:<https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i2.5005>
- Putra, A., & Filianti, A. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Canva Sebagai Upaya Mewujudkan Transformasi Pendidikan. *Jurnal System of FKIP Unismuh Makasar*, 2(13), 5393 - 5405.
- Yuliana, D., Bajuri, A., & dkk. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Video Pembelajaran Kreatif, Inovatif, dan Kolaboratif. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 2(6), 247 - 257