



Efektivitas Media Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII di SMP Negeri 2 Labuapi

¹Hafsah, ²Alihardi Winata, ³Sri Nirwana, ⁴Mujihad Akbar Tanganam, ⁵Durio Putrawan, ⁶Leodri Adriyan

Universitas Muhammadiyah Mataram, Indonesia

Email: aliahardi.winata.s.pd@gmail.com, hafsah69@gmail.com, srinirwana277@gmail.com, mujihadakbartanganam@gmail.com, durioputrawan25@gmail.com, leodri94@gmail.com

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima: 02-04-2024

Disetujui: 29-06-2024

Kata Kunci:

Efektivitas
Canva
Hasil Belajar

Keywords:

Effectiveness
Canva
Learning Outcomes

ABSTRAK

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menilai efektivitas penggunaan media Canva terhadap hasil belajar siswa kelas VII C di SMPN 2 Labuapi. Dalam konteks revolusi industri 4.0, teknologi informasi memainkan peranan penting dalam dunia pendidikan, sehingga diperlukan media pembelajaran yang interaktif dan inovatif untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan pendekatan kuantitatif dan kualitatif (mixed methods). Proses penelitian melibatkan perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi yang meliputi penggunaan Canva sebagai media pembelajaran. Instrumen penelitian termasuk tes pretest dan posttest untuk mengukur hasil belajar, serta kuesioner untuk menilai minat belajar siswa. Analisis data dilakukan melalui perhitungan N-gain untuk mengukur peningkatan hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Canva efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Nilai rata-rata pretest siswa adalah 33, sedangkan nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 66, dengan persentase siswa yang mencapai KKM meningkat dari 16,6% menjadi 83%. Kuesioner menunjukkan bahwa siswa merespons positif penggunaan Canva, dengan sebagian besar siswa menyatakan setuju dan sangat setuju terhadap keefektifan media ini dalam pembelajaran.

Abstract: This research aims to assess the effectiveness of using Canva as a medium for learning outcomes among Grade VII C students at SMPN 2 Labuapi. In the context of the Industrial Revolution 4.0, information technology plays a crucial role in education, necessitating interactive and innovative learning media to enhance student interest and learning outcomes. The research method used is classroom action research (CAR) with a mixed-methods approach, incorporating both quantitative and qualitative methods. The research process involves planning, implementing actions, observing, and reflecting, which includes using Canva as a learning medium. Research instruments include pretest and posttest to measure learning outcomes, and questionnaires to assess students' learning interest. Data analysis is conducted through N-gain calculations to measure the improvement in learning outcomes. The research results indicate that the use of Canva is effective in improving student learning outcomes. The average pretest score of students was 33, while the average posttest score increased to 66, with the percentage of students meeting the minimum competency criteria (KKM) increasing from 16.6% to 83%. The questionnaire showed that students responded positively to the use of Canva, with the majority of students agreeing and strongly agreeing on the effectiveness of this medium in learning.



A. LATAR BELAKANG

Dunia tengah memasuki era revolusi industri 4.0 dimana teknologi telah menjadi basis dalam kehidupan manusia. Kemajuan teknologi yang mendunia telah mempengaruhi aspek dalam dunia Pendidikan, Dunia saat ini memasuki era revolusi industri 4.0, di mana teknologi menjadi dasar kehidupan manusia (Sabaruddin, 2022). Hubungan antara dunia pendidikan dan revolusi industri 4.0 menuntut sistem pendidikan untuk mengikuti kemajuan teknologi yang berkembang pesat. Selain itu, pendidikan harus memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi yang lebih canggih untuk mendukung kelancaran proses pembelajaran (Nugraha, 2019). Perkembangan digital di era sekarang telah mengubah cara pendidikan dilaksanakan, termasuk cara pendidik mengajar yang dulunya masih menggunakan media konvensional sudah mulai ditinggalkan dan beralih menjadi media yang interaktif dan kolaboratif (Kurniawan et al., 2018). Pengembangan teknologi dalam dunia pendidikan merupakan suatu keharusan, sehingga institusi pendidikan dapat terus berinovasi dan menciptakan berbagai hal yang memungkinkan teknologi menjadi media pembelajaran yang menarik (Mahayani et al., 2018). Salah satu tantangan besar dalam sektor pendidikan Indonesia yang sering diperbincangkan adalah kurangnya mutu pendidikan, yang tercermin dalam rendahnya prestasi belajar secara umum. Media pembelajaran yang umum digunakan dalam proses pembelajaran adalah media berbasis Powerpoint dan media konvensional berupa papan tulis, Lembar Kerja Siswa (LKS) dan buku paket. Sehingga menyebabkan siswa menjadi bosan dalam mengikuti pembelajaran dan media yang disampaikan oleh guru terlihat monoton (Alpusari & Putra, 2021). Dengan penggunaan media pembelajaran yang konvensional dapat mempengaruhi hasil belajar kognitif siswa.

Prestasi pendidikan dapat diukur melalui peningkatan hasil belajar siswa dari waktu ke waktu. Menurut (Sudjana, 2010) hasil belajar adalah kemampuan atau keterampilan yang dapat dicapai oleh siswa setelah mereka mengikuti kegiatan pembelajaran yang telah dirancang dan dijalankan oleh guru dalam suatu sekolah atau kelas tertentu. Keberhasilan belajar siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor menurut Slameto (2013) dalam (Oktaviani, 2020) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, terdiri dari dua faktor yaitu faktor internal dan

faktor eksternal. Faktor internal terdiri dari faktor jasmaniah, psikologis, dan kesiapan. Sedangkan faktor eksternal terdiri dari faktor keluarga, faktor sekolah, dan masyarakat. Salah satu faktor yang berkontribusi dalam mempengaruhi hasil belajar siswa adalah media pembelajaran yang digunakan. Tantangan bagi guru saat ini adalah memilih media pembelajaran yang tepat agar siswa termotivasi untuk belajar dengan giat dan mencapai hasil belajar yang tinggi. (Tobamba et al., 2019). Sejalan dengan yang telah disebutkan sebelumnya, proses pembelajaran dianggap berhasil jika siswa menunjukkan penguasaan yang tinggi terhadap materi yang diajarkan. Guru sebagai pendidik bertanggung jawab untuk merencanakan dan mengelola kegiatan pembelajaran agar sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai pada setiap mata pelajaran.

Berdasarkan fakta yang ditemukan oleh (Nur Khairanisa et al., 2019). 1) Guru kurang melibatkan siswa dalam pembelajaran, sehingga materi yang disampaikan tidak diterima secara optimal oleh siswa. 2) Siswa cenderung pasif dalam bertanya dan berdiskusi dengan guru selama proses pembelajaran; banyak siswa kesulitan memahami materi dan menyelesaikan soal. 3) Banyak siswa yang masih ribut dan sering menyebabkan kegaduhan di kelas, mengganggu teman-teman lainnya. 4) Pembelajaran masih berpusat pada guru (teacher centered). 5) Metode yang digunakan guru umumnya masih berfokus pada penghafalan teori, membuat siswa merasa bosan dan jenuh dalam mengikuti proses belajar mengajar. Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh (Tobamba et al., 2019) rendahnya hasil belajar disebabkan oleh kurang optimalnya proses pembelajaran, baik dari sisi guru, siswa, maupun penggunaan media pembelajaran. Guru cenderung menggunakan media yang terbatas pada gambar dan peta konsep, sehingga siswa menjadi pasif dalam proses pembelajaran dan kurang berperan aktif dalam interaksi edukatif di kelas. Penggunaan media yang tidak memadai berkontribusi pada proses dan hasil belajar yang kurang maksimal. Hal ini juga disebabkan oleh kurangnya upaya guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang digunakan, yang terlihat dari nilai mata pelajaran yang tidak optimal.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilaksanakan di SMPN 2 Labuapi, ditemukan permasalahan berupa penurunan minat belajar peserta didik. Hal ini disebabkan oleh pengaruh penggunaan media pembelajaran oleh pendidik.

Media cetak seperti LKPD dan *power point* tanpa variasi sudah sering kali digunakan saat kegiatan pembelajaran berlangsung oleh para pendidik. Hal seperti inilah yang membuat peserta didik merasa bosan selama pembelajaran. Perasaan bosan tersebut membuat peserta didik tidak berminat untuk mengikuti pembelajaran dengan baik, sehingga mereka tidak mendengarkan pendidik saat menjelaskan materi pembelajaran. Permasalahan tersebut disebabkan oleh kurangnya pemahaman pendidik dalam menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi. Dalam pelaksanaannya, pendidik masih kurang dalam mengoperasikan media pembelajaran berbasis IT, sehingga pendidik tetap beralih pada media cetak (buku atau LKPD) dan Power Point saja. Dengan demikian, pelaksanaan pembelajaran masih monoton dan membosankan bagi peserta didik.

Permasalahan ini menunjukkan bahwa di SMPN 2 Labuapi masih kurang dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik minat peserta didik. Kehadiran media pembelajaran yang efektif sangat penting dalam proses belajar mengajar, karena dapat mengatasi ketidakjelasan bahan ajar yang digunakan oleh pendidik. (Shofiya Launin et al., 2022). Selaras dengan beberapa uraian tersebut, seorang pendidik harus terus berkreasi dan berinovasi dalam mengajar melalui penggunaan media pembelajaran untuk memudahkan penyampaian materi. Selain itu, dengan membuat inovasi baru, diharapkan penggunaan media yang berbeda dari biasanya dapat menunjang minat belajar peserta didik.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti memutuskan untuk menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi yaitu Canva. Canva adalah salah satu dari banyak aplikasi yang dapat digunakan oleh guru untuk membuat media pembelajaran. Canva merupakan aplikasi desain online yang menyediakan berbagai macam desain grafis, termasuk presentasi, poster, pamflet, grafik, spanduk, kartu undangan, edit foto, dan cover Facebook. (Dian et al., 2021; Rahma Elvira Tanjung, 2019). Canva sangat mempermudah guru dalam mendesain media pembelajaran (Triningsih 2021), Canva memudahkan guru dan peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas, serta manfaat lainnya. Hal ini karena desain yang dihasilkan menggunakan Canva mampu meningkatkan ketertarikan peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran dan meningkatkan motivasi mereka melalui

penyajian bahan ajar serta materi yang menarik. Oleh karena itu, berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas, aplikasi Canva merupakan salah satu aplikasi yang dapat digunakan sebagai media belajar maupun alat penilaian yang menarik bagi peserta didik dalam pembelajaran. Penggunaan Canva sebagai media pembelajaran bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh media tersebut dalam meningkatkan minat belajar peserta didik di kelas VII C SMPN 2 Labuapi.

Penelitian ini didukung dengan penelitian (Darwis, et al., 2024) menunjukkan bahwa ada peningkatan hasil belajar dengan menerapkan media pembelajaran Canva. Penelitian ini didukung pula oleh penelitian (Wulandari, Tri, and Adam Mudinillah., 2022) hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa factor pendukung penggunaan media ini, yaitu tampilannya yang menarik, memiliki banyak template atau variasi model, dan penggunaannya mudah dan relative murah.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh (Alif, Yasser Maulana Iqbal 2021), hasilnya menunjukkan adanya perubahan sikap pada siswa setelah pembelajaran menggunakan media Canva. Perubahan tersebut terlihat dari aspek keaktifan siswa dan kriteria penilaian observasi yang diukur melalui beberapa indikator, antara lain: (a) Keaktifan siswa saat mengikuti kegiatan belajar mengajar secara daring (online), yang dibuktikan dengan pengisian absen; (b) Keaktifan peserta didik dalam mengumpulkan tugas tepat waktu; (c) Bertanya mengenai materi yang belum dipahami.

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh (Irawan, Dandi, Rahmad Fauzi, and Sari Wahyuni Rozi Nasution, 2023) menunjukkan respon yang sangat baik terhadap minat belajar Ketika menggunakan media Canva. Berdasarkan penelitian tersebut, media Canva berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik pada mata Pelajaran PPKn. Penelitian yang dilakukan oleh (Wibowo, Tara, Roni Johansyah, and Vini Astrina, 2022) menunjukkan hasil yang sama, bahwa respon peserta didik dalam penggunaan media Canva untuk meningkatkan motivasi belajar siswa masa kini sudah sangat efektif dan motivasi belajar siswa pun meningkat. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Canva (X) berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa masa kini (Y).

Adapun tujuan penelitian ini untuk mengetahui efektivitas media Canva terhadap hasil belajar siswa kelas VII C di SMPN 2 Labuapi.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif (mixed method). Mixed method. yaitu penggabungan antara metode kuantitatif dan kualitatif dalam satu penelitian. Pendekatan kualitatif digunakan untuk menelusuri dan mendapatkan gambaran secara jelas terkait fenomena yang terlihat selama proses pembelajaran. Dalam hal ini, fenomena tersebut berkaitan dengan situasi kelas dan tingkah laku peserta didik selama proses pembelajaran (Utami & Mulyani, 2019). Penelitian kuantitatif digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu dengan teknik pengumpulan sampel yang pada umumnya dilakukan secara acak (Murtadho, 2021). Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian tindakan yang implementasinya dapat dilihat, dirasakan, dan dihayati kemudian muncul pertanyaan apakah praktik-praktik pembelajaran yang selama ini dilakukan memiliki efektifitas yang tinggi (Hartaningsih, 2022).

Penelitian ini dilakukan di SMPN 2 Labuapi pada bulan Maret pada pembelajaran semester genap tahun 2024/2025. Rancangan desain PTK yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan model PTK Kemmis dan Mc Taggart yang dalam alur penelitiannya meliputi: (1) Perencanaan; (2) Melaksanakan Tindakan; (3) Melaksanakan pengamatan; (4) Mengadakan refleksi (Zulfah, 2023).

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes, observasi dan kuesioner. Instrumen observasi akan digunakan selama proses pembelajaran berlangsung, baik ketika pelaksanaan pembelajaran tanpa menggunakan media Canva maupun Ketika pembelajaran menggunakan media Canva. Instrumen tes yang digunakan dalam penelitian ini meliputi *pretest* dan *posttest*. *Pretest* dilakukan diawal pembelajaran untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik sebelum belajar menggunakan media Canva. *Pretest* berisi pertanyaan-pertanyaan tentang materi terdahulu yang telah dipelajari peserta didik sebelum menggunakan media Canva. Hasil *pretest* tersebut dijadikan bahan pembandingan terkait minat belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media Canva. Setelah melakukan *pretest* peneliti memberikan *posttest* kepada peserta didik untuk mengetahui kemampuan peserta didik setelah menggunakan edia Canva. *Potttest* berisi pertanyaan-pertanyaan mengenai materi yang telah diajarkan

menggunakan media canva. Selanjutnya, untuk melengkapi data yang diperoleh dari *pretest* dan *posttest*, peneliti memberikan kuesioner kepada peserta didik. Kuesioner merupakan suatu teknik pengumpulan data melalui formulir yang berisi berbagai pertanyaan yang akan diisi oleh beberapa responden untuk mendapatkan tanggapan atau jawaban yang akan dianalisis oleh peneliti yang memiliki tujuan tertentu (Cahyo et al., 2019). Pada kuesioner tersebut, berisi pertanyaan-pertanyaan mengenai minat belajar peserta didik. Selain itu, kuesioner berfungsi untuk mengetahui keadaan atau data pribadi, pengalaman, dan pengetahuan peserta didik. Kuesioner terdiri 20 item pertanyaan dengan empat pilihan alternatif berbentuk Skala Likert, yakni Sangat setuju (SS) diberi skor 4, Setuju (S) diberi skor 3, Tidak Setuju (TS) diberi skor 2, dan Sangat Tidak Setuju (STS) diberi skor 1. Setiap indikator dideskripsikan berkaitan dengan minat belajar peserta didik.

Teknik analisis data dalam penelitian ini meliputi analisis data awal dan data akhir. Analisis data awal dilakukan sebelum penelitian ini dilakukan. Data awal yang digunakan dalam penelitian ini adalah hasil observasi awal dan nilai *pretest* peserta didik sebelum penggunaan media Canva. Setelah mendapatkan data awal, kelas yang digunakan sebagai penelitian dilakukan *posttest* pada tes kemampuan pemecahan masalah. Kemudian dilakukan treatment terakhir yaitu kuesioner. Data *pretest*, *posttest*, dan kuesioner inilah yang digunakan untuk analisis data akhir.

Data penelitian yang diperoleh dari *pretest* dan *posttest* pada kelas VII C dideskripsikan dalam bentuk presentase skor total masing-masing responden dan presentase rata-rata *pretest* dan *protest*. Perhitungan N-gain skor menggunakan N-gain ternormalisasi. Menurut Meltzer dalam (Utami & Mulyani, 2019) rumus untuk mencari skor N-Gain ternormalisasi adalah sebagai berikut.

$$N - Gain = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor total} - \text{skor pretest}}$$

Tabel 1 Kategori N-Gain

Nilai N-Gain	Kategori
$G > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq G \leq 0,7$	Sedang
$G < 0,3$	Rendah

Selanjutnya, untuk mengetahui nilai rata-rata kuesioner tentang efektivitas pembelajaran media Canva terhadap hasil belajar peserta didik

pada materi “Bhineka Tunggal Ika” digunakan rumus sebagai berikut:

MX = mean (rata-rata)

X = jumlah total

N = jumlah sampel

$$MX = \sum \frac{x}{n}$$

Tabel 2 Kategori Respon Peserta Didik

Skor Peserta Didik	Kategori
61-80	Sangat Setuju
41-60	Setuju
21-40	Tidak Setuju
20	Sangat Tidak Setuju

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian Tindakan Kelas ini menggunakan I siklus yang terdiri dari empat tahapan, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.

1. Perencanaan tindakan

Pada tahap ini, peneliti mempersiapkan pelaksanaan pembelajaran dengan mengintegrasikan Model Pembelajaran InSTAD pada materi Keragaman Ras dan Antargolongan. Kegiatan yang dilakukan meliputi menentukan materi yang akan diajarkan, membuat rencana pelaksanaan pembelajaran berupa modul ajar, menyusun media pembelajaran menggunakan Canva, membuat alat evaluasi berupa pretest dan posttest, menyusun kuesioner, serta membuat instrumen penilaian berupa lembar observasi.

2. Tindakan

Pada siklus tindakan ini, materi yang diajarkan adalah tentang Keragaman Ras dan Antargolongan, dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah dalam modul ajar. Kegiatan pertama adalah memberikan pretest kepada peserta didik untuk mengukur kemampuan awal mereka mengenai materi ini. Selanjutnya, peneliti memberikan stimulus dengan menjelaskan materi singkat kepada peserta didik dan menjelaskan pelaksanaan pembelajaran menggunakan model Integrasi InSTAD. Peneliti kemudian membentuk tujuh kelompok, masing-masing terdiri dari lima peserta didik, dan melanjutkan pembelajaran menggunakan media Canva. Setelah itu, peneliti melakukan posttest untuk mengetahui hasil belajar dari penerapan model pembelajaran InSTAD. Data dari pretest

dan posttest dianalisis secara deskriptif kuantitatif, menunjukkan nilai rata-rata kelas yang diperoleh peserta didik dari kedua tes tersebut.

Tabel 3 Data Hasil belajar Pretest (Keragaman Ras dan Antargolongan) Peserta Didik Kelas VII C SMPN 2 Labuapi

Asepek Yang Diminati	Siklus	
	Pretest	Prosttest
Nilai Tertinggi	84	100
Nilai Terendah	33	66
Nilai Rata-Rata		
Peserta didik yang belum mencapai KKM	83%	16,6%
Peserta didik yang sudah mencapai KKM	16,6%	83%

Pada hasil *pretest* diketahui presentase nilai perolehan peserta didik yang mendapat nilai tidak tuntas sebesar 83%, sedangkan peserta didik yang mendapatkan nilai tuntas sebesar 16,6%, dengan pencapaian nilai tersebut dapat diketahui bahwa tujuan pembelajaran belum tercapai. Selanjtnya diberikan tahap *treatment* (perlakuan) pada sampel yaitu pembelajaran dengan menggunakan media Canva, dimana media Canva ini diharapkan dapat membantu peserta didik dan pendidik dalam proses pembelajaran. Diharapkan pula peserta didik akan lebih aktif berinteraksi dengan pendidik pada saat pembelajaran berlangsung, peserta didik menjadi lebih semangat dalam belajar, dan peserta didik lebih mengerti pentingnya teknologi dalam dunia pendidikan. Dengan adanya teknologi diharapkan peserta didik tidak akan mengalami kejenuhan pada saat belajar. Serta pendidik untuk dapat berinovasi dalam pengembangan media pembelajaran.

Dari hasil *posttest* setelah pembelajaran menggunakan media Canva, menjadi panduan dalam mengukur keefektivan pembelajaran. Penggunaan media Canva dapat dilihat keefektivitasnnya dari hasil pengerjaan soal oleh peserta didik menunjukkan hasil yang baik. Pada hasil *posttest* diketahui bahwa presentase nilai perolehan peserta didik yang mendapatkan nilai tidak tuntas sebesar 16,6% dengan pencapaian nilai tersebut dapat diketahui bahwa tujuan pembelajaran telah tercapai.

Setelah *pretest* dan *posttest* dilakukan, peneliti membagikan lembar kuesioner kepada sampel yang merupakan peserta didik kelas VII C SMPN 2 Labuapi, peneliti mendapatkan hasil pengisian lembar kuesioner peserta didik Dimana kategori sangat setuju 29,12% dengan nilai akumulasi sebesar 208, setuju sebesar 45,64% dengan nilai akumulasi sebesar 326, tidak setuju sebesar 2,24% dengan nilai akumulasi sebesar 16, dan sangat tidak setuju sebesar 0,1% dengan nilai akumulasi sebesar 1.

3. Pengamatan

Berdasarkan hasil pengamatan, pelaksanaan pembelajaran telah berjalan dengan baik. Peserta didik sudah familiar dengan penerapan model pembelajaran Integrasi InSTAD, yang mengakibatkan perubahan positif pada mereka. Peserta didik terlihat lebih aktif dalam proses pembelajaran dan suasana belajar menjadi lebih kondusif.

4. Refleksi

Pelaksanaan pembelajaran dengan penerapan model Integrasi InSTAD pada penelitian tindakan kelas berjalan dengan baik dan mampu mengatasi kendala yang ditemukan sebelumnya. Hal ini terlihat dari peningkatan hasil *posttest* dibandingkan dengan *pretest*, serta lebih banyak peserta didik yang mencapai nilai KKM setelah *posttest*. Berdasarkan hasil pelaksanaan penerapan model Integrasi InSTAD, terlihat bahwa penggunaan media pembelajaran Canva dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, dan membuat peserta didik lebih aktif.

Pembahasan hasil penelitian ini difokuskan pada peningkatan hasil belajar peserta didik berdasarkan evaluasi dan pengamatan yang telah dilakukan. Hasil belajar peserta didik menunjukkan peningkatan dari *pretest* ke *posttest* dengan materi yang sama. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata hasil belajar peserta didik.

Untuk mengetahui efektivitas pembelajaran berbantuan media Canva terhadap hasil belajar peserta didik pada materi Keragaman Ras dan Antargolongan, berikut adalah nilai rata-rata kuesioner yang telah diisi oleh peserta didik:

MX = mean (rata-rata)

X = jumlah total

N = sampel

$$MX = \sum \frac{x}{n} = \frac{541}{13} = 45$$

Tabel 4. Kategori Respon Peserta Didik

Skor Peserta Didik	Kategori
61-80	Sangat Setuju
41-60	Setuju
21-40	Tidak Setuju
20	Sangat Tidak Setuju

Dari perhitungan terhadap 14 butir pertanyaan yang berkaitan dengan efektivitas pembelajaran simulasi berbentuk media Canva terhadap hasil belajar peserta didik pada materi Keragaman Ras dan Antargolongan, diperoleh hasil bahwa nilai rata-rata angket sebesar 44,9 masuk dalam kategori "efektif". Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran simulasi berbentuk media Canva efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi Keragaman Ras dan Antargolongan. Hasil belajar peserta didik dan pengisian kuesioner mendukung hipotesis sebelumnya bahwa penggunaan media Canva dalam pembelajaran memiliki efektivitas positif terhadap hasil belajar peserta didik pada materi tersebut.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil penelitian dan pembahasan yang telah dibahas pada bab sebelumnya, diperoleh presentase nilai tuntas sebesar 83% dan presentase nilai tidak tuntas sebesar 16,6%, sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa ada efektivitas pembelajaran simulasi berbentuk media Canva terhadap hasil belajar peserta didik pada materi Keragaman Ras dan Antargolongan di SMPN 2 Labuapi. Kesimpulan tersebut juga didukung dengan adanya faktor skor hasil pengisian kuesioner oleh peserta didik kelas VII C SMPN 2 Labuapi.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran antara lain bagi pendidik hendaknya berusaha untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dan menyenangkan, agar pembelajaran dapat optimal. Bagi sekolah, hendaknya menyediakan sarana dan prasarana yang dapat mendukung kelancaran proses pembelajaran.

REFERENSI

- Alpusari, M., & Putra, Z. H. (2021). Penggunaan media pembelajaran konvensional di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan*, 25(3), 211-224.
- Cahyo, A. N., Nugraha, H., & Yuliani, R. (2019). Penggunaan kuesioner dalam penelitian pendidikan. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 31(2), 105-119.
- Darwis, D., Susilawati, S., & Wulandari, T. (2024). Penerapan media pembelajaran Canva dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(1), 45-57.
- Dian, R., Tanjung, R. E., & Triningsih, R. (2021). Canva sebagai media pembelajaran interaktif. *Jurnal Teknologi dan Pembelajaran*, 7(2), 89-102.
- Hartaningsih, W. (2022). Efektivitas penelitian tindakan kelas dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 18(4), 355-369.
- Iqbal, A. Y. M. (2021). Perubahan sikap siswa melalui penggunaan media Canva dalam pembelajaran daring. *Jurnal Pembelajaran Online*, 10(2), 66-78.
- Kurniawan, T., Mahayani, N., & Utami, R. (2018). Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi di era digital. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 9(3), 123-137.
- Mahayani, N., Utami, R., & Mulyani, T. (2018). Inovasi media pembelajaran dalam pendidikan. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 14(1), 25-36.
- Maulana, A. Y. (2021). Pengaruh media Canva terhadap keaktifan siswa dalam pembelajaran daring. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 11(2), 56-68.
- Nugraha, H. (2019). Pemanfaatan teknologi informasi dalam pendidikan di era revolusi industri 4.0. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 5(1), 1-10.
- Oktaviani, A. (2020). Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan*, 30(2), 150-163.
- Sabaruddin, S. (2022). Pengaruh revolusi industri 4.0 terhadap dunia pendidikan. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(2), 99-112.
- Shofiya, L., & Launin, S. (2022). Peran media dalam proses belajar mengajar. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 13(3), 211-225.
- Slameto. (2013). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, N. (2010). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Tobamba, L., Nur Khairanisa, N., & Putri, D. (2019). Analisis penggunaan media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan*, 27(4), 299-311.
- Utami, R., & Mulyani, T. (2019). Mixed methods dalam penelitian pendidikan. *Jurnal Metodologi Penelitian*, 8(1), 45-59.
- Wibowo, T. R. J., & Astrina, V. (2022). Pengaruh media Canva terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Teknologi*, 16(2), 178-189.