

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS CANVA TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SISWA
KELAS VII SMP BATARA GOWA KABUPATEN GOWA**

Nurafifah Aras¹, H. Nurdin², Sadriana Ayu³

*^{1,2,3} Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar
E-mail: nurafifaharas3@gmail.com*

INFORMASI ARTIKEL

Submitted : 2023-08-15
Review : 2023-09-11
Accepted : 2023-09-29
Published : 2023-10-01

KEYWORDS

Learning Media, Canva, Learning Outcomes

Media Pembelajaran, Canva, Hasil Belajar

A B S T R A C T

This research discusses the influence of using Canva-based learning media on the learning outcomes of 7th-grade students in the subject of Science (IPA) at Batara Gowa Middle School. The study aims to determine the impact of using Canva-based learning media on the learning outcomes of 7th-grade students in Science at Batara Gowa Middle School. The sample for this study consisted of 20 students from 7th grade at Batara Gowa Middle School in the academic year 2022/2023. The research design used in this study was the One Group Pretest-Posttest, where the study compared the students' performance before and after the learning process. The results of the research and data analysis on the comparison of statistical scores, learning outcome categories, and achievement levels have demonstrated an improvement in the learning outcomes of 7th-grade students in Science at Batara Gowa Middle School.

Penelitian ini membahas tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis canva terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas VII di SMP Batara Gowa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis Canva terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas VII di SMP Batara Gowa. Sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Batara Gowa tahun ajaran 2022/2023 yang berjumlah 20 orang siswa. Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu One Group Pretest-Posttest, dimana penelitian dilakukan dengan membandingkan keadaan sebelum dan sesudah pembelajaran. Hasil penelitian dan analisis data mengenai perbandingan nilai statistik, perbandingan kategori hasil belajar, dan perbandingan tingkat ketuntasan telah membuktikan terjadinya peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas VII SMP Batara Gowa.

PENDAHULUAN

Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 tentang bahwa Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa 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. Pada pelaksanaan pembelajaran akan terjadi transfer ilmu pengetahuan, kemampuan teknologi, kebudayaan, nilai-nilai, serta keterampilan dari guru ke siswa. Dengan demikian, Pendidikan yang didalamnya terdapat proses belajar akan membawa pada perubahan perilaku atau terbentuknya kepribadian seseorang (Aryani & Wahyuni, 2021).

Keefektifan suatu pembelajaran sangatlah dipengaruhi dari cara belajarnya. Keaktifan belajar merupakan suatu upaya atau kondisi pada proses pembelajaran dimana siswa diharapkan dapat aktif belajar (Daniatun dkk., 2020). Dengan menggunakan media pembelajaran dengan kesesuaian materi yang akan disampaikan guru bisa menjadikan pembelajaran lebih efisien. Selain itu dengan menggunakan media dalam menyampaikan suatu materi juga merupakan pembelajaran yang memberi kemudahan bagi guru ataupun siswa dalam proses belajar mengajar.

Menurut Sunandar Setiawan (2019) media yaitu sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar. Pendidik mengetahui bahwa proses pembelajaran dengan bantuan media menjadikan bahan pembelajaran yang susah dipahami oleh setiap siswa dapat dengan mudah dan efektif diterima oleh siswa. Sedangkan di zaman sekarang ini, Pendidik dituntut untuk dapat memanfaatkan hasil teknologi serta mengembangkan keterampilan dalam membuat media pembelajaran. Tidak menutup kemungkinan jika dalam proses pembelajaran pendidik memanfaatkan media yang serba teknologi. Dengan tersedianya alat-alat yang berbasis teknologi di sekolah, secara tidak langsung pendidik wajib untuk memanfaatkan alat-alat teknologi tersebut sebagai media pembelajaran (Arsyad, 2019). Dengan memperhatikan efek ilustrasi yang menarik, maka media pembelajaran dapat digunakan untuk menyampaikan pesan kepada siswa (Mila dkk., 2021)

Pendidik membutuhkan media pembelajaran yang beragam dan inovatif. Salah satu dari banyaknya aplikasi yang telah hadir dalam dunia Pendidikan ialah aplikasi Canva. Pelangi dalam Mudinillah (2021:75) mengemukakan bahwa canva adalah program desain *online* yang menyediakan bermacam peralatan seperti, presentasi, resume, poster, pamphlet, brosur, grafis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi canva. Adapun jenis-jenis presentasi yang tersedia pada canva seperti presentasi kreatif, Pendidikan, bisnis, periklanan, teknologi dan lain sebagainya. Sehingga aplikasi canva dapat dimanfaatkan dalam ranah Pendidikan. Desain presentasi inilah yang akan digunakan dalam penelitian ini. Cara penggunaannya sangatlah mudah bahkan pemula sekalipun, canva tidak membutuhkan instalasi dikomputer, karena aplikasi canva berbasis *web/cloud* dan tersedia aplikasi

mobile untuk android maupun *iPhone* sehingga tetap bisa membuat desain ketika jauh dari komputer.

Berdasarkan observasi awal pada tanggal 24 Juni 2022, dalam proses pembelajaran IPA di SMP Batara Gowa, sistem pembelajaran yang terjadi selama ini kurang menarik bagi siswa. Peneliti mewawancarai siswa tentang kesulitan mereka pada saat mengikuti proses pembelajaran. Siswa tidak memahami materi dengan sempurna, siswa merasa malas, bosan dan jenuh mengikuti proses pembelajaran karena didominasi dengan menggunakan metode konvensional, seperti ceramah dengan alat bantu papan tulis, hal tersebut menyebabkan hasil belajar rendah akibatnya nilai peserta didik banyak yang dibawah KKM. Sistem pembelajaran konvensional seperti ini biasanya guru hanya membelajarkan siswa dengan menerangkan materi pelajaran, memberi contoh- contoh soal bahkan sampai hanya mendikte materi pelajaran dari awal hingga akhir pembelajaran. Sedangkan yang diinginkan peserta didik mereka lebih senang ketika pendidik menyampaikan materi menggunakan media yang menarik, mereka bisa melihat slide atau video yang disediakan oleh pendidik. Dengan alasan ketika pendidik menggunakan media pembelajaran yang menarik maka materi yang disampaikan oleh pendidik tersebut lebih mudah dipahami, kemudian mereka tidak cepat bosan ketika belajar dan dapat meningkatkan hasil belajar pesertadidik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Metode penelitian eksperimen adalah sebuah metode penelitian yang digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independen (perlakuan) terhadap variabel dependen (hasil) dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono, 2019). Penelitian eksperimen dilaksanakan dalam bentuk *Pre-Experimental Design*, sehingga penelitian hanya menggunakan satu kelas eksperimen dan tidak menggunakan kelas kontrol.

Lokasi yang dijadikan sebagai tempat dalam melaksanakan penelitian yaitu di SMP Batara Gowa yang beralamat di Jl. Malino No.48 Sungguminasa, Tompobalang, Kec. Somba Opu, Kab. Gowa Prov. Sulawesi Selatan dengan waktu penelitian dilaksanakan pada 24 Desember 2022 s/d 24 Februari 2023.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa VIII SMP Batara Gowa yang berjumlah 20 siswa dengan sebagai berikut:

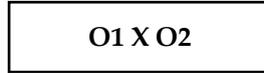
Tabel 1. Keadaan Populasi

| Kelas | Laki-laki | Perempu an | Jumlah |
|-------|-----------|---------------|--------|
| VII | 15 | 5 | 20 |

Sugiyono (2019:127) menyatakan bahwa” sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”. Sementara itu pendapat Arikunto (2013) yang menyatakan bahwa apabila jumlah subjeknya kurang dari 100 sebaiknya diambil semua, selanjutnya jika subjeknya besar maka dapat diambil 10- 15% atau 20-25% atau lebih. Sehingga penelitian ini mengambil sampel keseluruhan populasi.

Bentuk desain penelitian yang digunakan adalah *One Group Pretest-Posttest*,

yang dimana penelitian dilakukan dengan membandingkan keadaan sebelum dan sesudah pembelajaran. Desain penelitian yang digunakan dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Desain Penelitian

Pada penelitian ini terdapat dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel yang dimaksud dalam penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran berbasis *Canva* (variabel yang mempengaruhi). Sedangkan variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa (variabel yang dipengaruhi).

Dalam penelitian ini diperlukan definisi operasional yang dapat mempermudah peneliti dalam mengukur suatu variabel. Mudinillah (2021: 75) mengemukakan bahwa *canva* adalah program desain online yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamphlet, brosur, grafis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi *canva*. Belajar adalah aktivitas mental/psikis yang berlangsung dalam pengetahuan, keterampilan dan sikap (Purwanto, 2016: 39). Hasil belajar adalah hasil yang diberikan kepada siswa berupa penilaian setelah menyelesaikan proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan pada diri siswa dengan adanya perubahan tingkah laku.

Prosedur penelitian merupakan langkah-langkah yang digunakan sebagai alat dalam pengumpulan data serta menjawab pertanyaan-pertanyaan dalam sebuah penelitian. Prosedur penelitian dapat dilihat sebagai berikut:

1. Tahap Observasi
 - a. Mengurus surat perizinan pelaksanaan penelitian,
 - b. Melakukan diskusi dengan kepala sekolah mengenai penelitian yang akan dilakukan,
 - c. Melakukan konsultasi dengan guru bidang studi Ilmu Pengetahuan Alam kelas VII mengenai proses pembelajaran yang nantinya akan digunakan dalam penelitian,
 - d. Mengamati keadaan siswa serta materi yang akan diteliti.
2. Tahap Persiapan
 - a. Menyusun instrumennya dan alat evaluasi
 - b. Menyusun langkah-langkah pelaksanaan penelitian
3. Tahap Pelaksanaan

Penelitian ini dilaksanakan pada tahun ajaran 2022/2023 di SMP Batara Gowa kelas VII dengan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Penelitian ini dilakukan sebanyak 5 kali pertemuan dimana pertemuan pertama dilakukan pretest yang terdiri dari 20 soal pilihan ganda. Kegiatan pretest ini dilakukan untuk mengetahui pengetahuan awal siswa sebelum menggunakan media

pembelajaran berbasis *Canva*.

Pertemuan selanjutnya setelah pretest dilakukan, penulis menjelaskan mengenai penggunaan media pembelajaran *Canva* kemudian melanjutkan pembelajaran mengenai sistem pernapasan manusia selama dua kali pertemuan. Setelah dilaksanakan pembelajaran, pada pertemuan minggu terakhir dilaksanakan posttest yang terdiri dari 20 soal pilihan ganda untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah dilakukan pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Canva*.

4. Evaluasi

- a. Evaluasi pembelajaran dilakukan sebanyak dua kali yaitu:
 - 1) Pada saat awal penelitian sebelum dilakukan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Canva* dilakukan pretest dengan menggunakan 20 soal pilihan ganda.
 - 2) Pada saat akhir penelitian dilakukan posttest dengan menggunakan 20 soal pilihan ganda.
- b. Setelah data hasil evaluasi penelitian diperoleh, selanjutnya melakukan analisis data.
- c. Menyusun laporan hasil penelitian.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi dan lembar tes yang terdiri dari tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*). Lembar observasi dalam penelitian ini yakni berupa lembar observasi kegiatan belajar siswa selama menggunakan media pembelajaran berbasis *Canva*. Adapun lembar tes digunakan untuk mengetahui perubahan hasil belajar setelah siswa melalui proses pembelajaran dan perlakuan. Untuk mengumpulkan data yang akurat, pada penelitian ini analisis data yang digunakan adalah deskriptif dan inferensial. Untuk menggambarkan bagaimana pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka Persentase

f = Jumlah skor perolehan

n = Jumlah skor maksimal

100% = Bilangan tetap

(Sugiyono 2013:18)

Analisis data observasi aktivitas siswa dilakukan untuk melihat hasil belajar siswa sebelum dilakukan perlakuan dengan hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan. Adapun kriteria penilaian hasil belajar siswa dalam pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 2. Kategori Aktivitas siswa

| No. | Interval | Kategori |
|-----|----------|------------|
| 1 | 75-100 | Baik |
| 2 | 50-74 | Cukup |
| 3 | 25-49 | Kurang |
| 4 | 0-24 | Tidak Baik |

Analisis data hasil belajar siswa digunakan untuk melihat hasil belajar siswa sebelum dilakukan perlakuan dengan hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan. Adapun kriteria penilaian hasil belajar siswa dalam pembelajaran menurut Sugiyono (2012-108) dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Kategori Hasil Belajar Siswa

| No. | Interval | Kategori |
|-----|----------|---------------|
| 1 | 0-39 | Sangat Rendah |
| 2 | 40-69 | Rendah |
| 3 | 70-80 | Sedang |
| 4 | 81-90 | Tinggi |
| 5 | 91-100 | Sangat Tinggi |

Statistik inferensial adalah teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi, menentukan sejauh mana kesamaan antara hasil yang diperoleh dari suatu sampel dengan hasil yang akan didapat pada populasi secara keseluruhan. Oleh karena itu perlu di uji normalitas dengan menggunakan program SPSS (Statistical Package for Social Science) versi 25 dan uji hipotesis untuk melihat perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan. Uji hipotesis yang digunakan adalah uji-t. Uji-t merupakan salah satu uji statistik yang digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh yang signifikan antara dua sampel atau variabel yang dibandingkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Aktivitas Belajar Siswa

Observasi aktivitas belajar kelas VII SMP Batara Gowa dari 20 siswa selama penelitian dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Presentase dan Frekuensi aktivitas belajar siswa (pertemuan pertama)

| Aktivitas Belajar Siswa | Frekuensi | Persentase |
|---|-----------|------------|
| Siswa yang hadir dalam pembelajaran | 18 | 90 |
| Siswa yang tertarik terhadap penggunaan media Canva | 15 | 75 |
| Siswa yang mengajukan pertanyaan | 10 | 50 |

| | | |
|---|----|-------|
| Siswa yang memberikan tanggapan | 12 | 60 |
| Siswa yang meminta bimbingan guru | 10 | 50 |
| Siswa yang memperhatikan penjelasan selama pembelajaran | 19 | 95 |
| Siswa yang mencatat hal-hal penting yang disampaikan guru selama pembelajaran | 18 | 90 |
| Siswa yang mengerjakan dan menyelesaikan tugas tepat waktu | 20 | 100 |
| Persentase aktivitas | | 76,25 |

Persentase aktivitas siswa dalam pembelajaran pertemuan pertama berkategori baik yaitu pada interval 75%-100%, indikator ini berarti aktivitas siswa dalam pembelajaran tercapai.

Tabel 5. Presentase dan Frekuensi aktivitas belajar siswa (pertemuan kedua)

| Aktivitas Belajar Siswa | Frekuensi | Persentase |
|---|-----------|------------|
| Siswa yang hadir dalam pembelajaran | 20 | 100 |
| Siswa yang tertarik terhadap penggunaan media <i>Canva</i> | 18 | 90 |
| Siswa yang mengajukan pertanyaan | 17 | 85 |
| Siswa yang memberikan tanggapan | 9 | 45 |
| Siswa yang meminta bimbingan guru | 15 | 75 |
| Siswa yang memperhatikan penjelasan selama pembelajaran | 19 | 95 |
| Siswa yang mencatat hal-hal penting yang disampaikan guru selama pembelajaran | 16 | 80 |
| Siswa yang mengerjakan dan menyelesaikan tugas tepat waktu | 19 | 95 |
| Persentase aktivitas | | 83,125 |

Persentase aktivitas siswa dalam pembelajaran pertemuan kedua berkategori baik yaitu pada interval 75%-100%, indikator ini berarti aktivitas siswa tercapai.

Hasil Belajar Siswa

Pretest

Informasi *pretest* memberikan hasil belajar total bahwa terdapat 20 siswa dengan tingkat penggambaran 85,71% pada klasifikasi tidak tuntas dan 3 siswa dengan tingkat 15% pada klasifikasi tuntas. Berdasarkan informasi faktual, hasil belajar menunjukkan bahwa sebelum diberikan perlakuan, hasil belajar yang paling tinggi adalah 85 dan nilai rendah adalah 15. Rata-rata skor yang diperoleh nilai rata-rata hasil *pretest* siswa adalah

53,25 dan standar deviasinya adalah 18,72. Lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 6. Distribusi Nilai Statistik Hasil Belajar IPA (Pretest)

| Kategori Nilai Statistik | Nilai statistic |
|---------------------------------|------------------------|
| Nilai Tertinggi | 85 |
| Nilai Terendah | 15 |
| Nilai Rata-rata | 53,25 |
| Standar Deviasi | 18,72 |
| Sampel | 20 |

Posttest

Dari informasi *posttest* terlihat bahwa terdapat 2 siswa pada klasifikasi tidak tuntas dengan taraf 10% dan 18 siswa pada klasifikasi tuntas dengan taraf 91,42%. Berdasarkan informasi faktual, hasil belajar menunjukkan bahwa setelah diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran berbasis *Canva* hasil belajar yang paling tinggi adalah 100 dan nilai terendah adalah 65. Rata-rata skor yang diperoleh nilai rata-rata hasil *posttest* siswa adalah 85,75 dan standar deviasinya adalah 9,63. Dengan asumsi informasi tersebut disajikan dalam sebuah tabel, maka akan terlihat perbedaan hasil belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis *Canva* (*pretest*) dan setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *Canva* (*posttest*). Lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 7. Distribusi Nilai Statistik Hasil Belajar IPA (Posttest)

| Kategori Nilai Statistik | Nilai statistic |
|---------------------------------|------------------------|
| Nilai Tertinggi | 100 |
| Nilai Terendah | 65 |
| Nilai Rata-rata | 85,75 |
| Standar Deviasi | 9,63 |
| Sampel | 20 |

Berdasarkan hasil penelitian dan analisa data mengenai perbandingan nilai statistik, perbandingan kategori hasil belajar. pengujian hipotesis dalam penelitian ini adalah untuk menghasilkan suatu keputusan yaitu keputusan dalam menerima atau menolak hipotesis ini.

Adapun perhitungan yang dilakukan dengan memperhatikan data untuk menguji hipotesis tersebut dengan menggunakan *spss 25 for windows* sebagai berikut:

1. Uji normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apa skor rata-rata hasil belajar siswa (*pretest-posttest*) berdistribusi normal.

Kriteria pengujiannya adalah:

Jika $P_{value} > \alpha = 0,05$ maka distribusinya adalah normal

Jika $P_{value} < \alpha = 0,05$ maka distribusinya adalah tidak normal

Dengan menggunakan bantuan program komputer dengan program *statistical product and service solution* (SPSS) versi 25 dengan uji *Kolmogorov Smirnov* hasil analisis skor rata-rata.

Untuk *pretest* menunjukkan nilai $P_{value} > \alpha$ yaitu $0,200 > 0,05$ skor rata-rata.

Untuk *posttest* menunjukkan nilai $P_{value} > \alpha$ yaitu $0,130 > 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa hasil *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal.

2. Uji hipotesis

Berdasarkan hasil penelitian dan Analisa data mengenai perbandingan nilai statistik, perbandingan kategori hasil belajar, pengujian hipotesis dalam penelitian ini adalah untuk menghasilkan suatu keputusan, yaitu keputusan dalam menerima atau menolak hipotesis ini. Untuk pengujian hipotesis ini, peneliti menggunakan uji-t pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan derajat kebebasan (dk) = $(n-1)$. Kriteria pengujiannya adalah hipotesis H_0 diterima H_1 ditolak jika nilai thitung $< t_{tabel}$.

Hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *Canva* terhadap hasil belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran IPA di SMP Batara Gowa.

H_1 : Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *Canva* terhadap hasil belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran IPA di SMP Batara Gowa.

Adapun perhitungan yang dilakukan dengan memperhatikan data menguji hipotesis tersebut dengan Langkah-langkah dihalaman berikut: menentukan thitung.

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

| | | pretest | Posttest |
|----------------------------------|----------------|---------------------|-------------------|
| N | | 20 | 20 |
| Normal Parameters ^{a,b} | Mean | 53.25 | 85.75 |
| | Std. Deviation | 18.728 | 9.635 |
| Most Extreme Differences | Absolute | .141 | .170 |
| | Positive | .120 | .080 |
| | Negative | -.141 | -.170 |
| Test Statistic | | .141 | .170 |
| Asymp. Sig. (2-tailed) | | .200 ^{c,d} | .130 ^c |

One-Sample Statistics

| | N | Mean | Std. Deviation | Std. Error Mean |
|----------|----|-------|----------------|--------------------|
| Pretest | 20 | 53.25 | 18.728 | 4.188 |
| Posttest | 20 | 85.75 | 9.635 | 2.154 |

One-Sample Test

| Test Value = 0 | | | | | |
|----------------|----|-----------------|--------------------|--|-------|
| T | Df | Sig. (2-tailed) | Mean Difference | 95% Confidence Interval of the Difference | |
| | | | | Lower | Upper |
| 12.716 | 19 | .000 | 53.250 | 44.49 | 62.01 |
| 39.802 | 19 | .000 | 85.750 | 81.24 | 90.26 |

Harga ttabel dengan taraf signifikan=0,05 dan derajat kebebasan (dk)=18 dari tabel distribusi dengan hasil perhitungan $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan demikian H_1 ditolak dan terjadi penerimaan H_0 , hal ini menunjukkan bahwa tidak terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *Canva* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam kelas VII SMP Batara Gowa.

PEMBAHASAN

Hasil analisis yang telah diuraikan pada bagian sebelumnya, menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Canva* pada mata pelajaran IPA Kelas VII pada Mata Pelajaran IPA Kelas VII di SMP Batara Gowa berpengaruh positif terhadap hasil belajar IPA siswa. Hal ini dapat dilihat dari tabel hasil analisis statistik deskriptif dan inferensial.

Hasil pengamatan aktivitas siswa pada mata pelajaran IPA menggunakan media pembelajaran berbasis *Canva* pada siswa kelas VII di SMP Batara Gowa menunjukkan bahwa persentase aktivitas siswa dalam pembelajaran kedua pertemuan tersebut berada pada kategori baik, ini berarti indikator aktivitas siswa dalam pembelajaran sudah tercapai.

Hasil analisis data hasil belajar siswa sebelum diterapkan pembelajaran IPA menggunakan media pembelajaran *Canva* menunjukkan bahwa hasil belajar siswa diterapkan pembelajaran IPA menggunakan media pembelajaran berbasis *Canva* sangat rendah. Sebaliknya, hasil analisis data hasil belajar siswa setelah diterapkan pembelajaran IPA menggunakan media pembelajaran berbasis *Canva* menunjukkan bahwa hasil belajar siswa setelah diterapkan pembelajaran IPA menggunakan media

pembelajaran *Canva* tercapai. Beberapa siswa mengalami peningkatan signifikan hasil belajar setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *Canva* karena proses pembelajaran menjadi lebih aktif dengan sebagai pusat belajar. Namun masih ada beberapa siswa yang belum tuntas dengan pembelajaran diakibatkan oleh motivasi belajar siswa itu rendah walaupun guru telah menggunakan inovasi dalam pembelajaran.

Penerapan menggunakan media pembelajaran berbasis *Canva* dalam pembelajaran IPA menunjukkan bahwa adanya pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari keaktifan siswa pada saat mengikuti pembelajaran. Pada saat tes awal, masih banyak siswa yang memperoleh nilai dibawah KKM, setelah menerapkan pembelajaran IPA menggunakan media pembelajaran berbasis *Canva* dengan mengikuti langkah-langkah yang telah ada, dapat dilihat bahwa nilai rata-rata Pretest sebesar 53,25 dan nilai rata-rata Posttest sebesar 85,75 dimana nilai rata-rata Posttest lebih besar dari nilai Pretest. Adapun selisih kenaikan nilai rata-rata Pretest-Posttest yaitu sebesar 32,5%. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Rahma Elvira Tanjung (2019) *Canva* sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran dasar listrik dan elektronika menunjukkan hasil penelitian bahwa *Canva* dapat memajukan mutu Pendidikan, kreativitas guru dan dapat menghemat waktu guru dalam merancang media pembelajaran. Maka penggunaan media pembelajaran berbasis *Canva* direkomendasikan dalam pembelajaran agar siswa lebih aktif dalam belajar yang tentunya akan berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Nilai presentase praktikalitas medianya adalah sebesar 90% dari guru dan 86% dari siswa, yang menunjukkan bahwa media pembelajaran tersebut memiliki kepraktisan yang sangat praktis.

Berdasarkan uji hipotesis yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Canva* berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa kelas VII di SMP Batara Gowa. Sama halnya dengan penelitian relevan yang dikemukakan oleh Rahmatullah, dkk tahun 2020 yaitu media pembelajaran berbasis audio visual dengan aplikasi *Canva* menunjukkan hasil penelitian Guru maupun siswa harus terus dioptimalkan sehingga pembelajaran dimasa pandemic covid bisa lebih optimal dan berkualitas, Adapun menurut Rahma Elvira Tanjung tahun 2019 yakni *Canva* sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran dasar listrik dan elektronika menunjukkan hasil penelitian bahwa *Canva* dapat memajukan mutu Pendidikan, kreativitas guru dan dapat menghemat waktu guru dalam merancang media pembelajaran. Maka penggunaan media pembelajaran berbasis *Canva* direkomendasikan dalam pembelajaran agar siswa lebih aktif dalam belajar yang tentunya akan berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Canva* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas VII di SMP Batara Gowa.

SIMPULAN

Berdasarkan pemerolehan hasil penelitian dan data yang telah ada maka peneliti dapat memberikan kesimpulan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Canva berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas VII di SMP Batara Gowa. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai aktivitas siswa yang menunjukkan presentase dalam pembelajaran kedua pertemuan tersebut berada pada kategori baik yaitu pada pertemuan pertama 76,25% pertemuan kedua 83,125% sehingga persentase tersebut berada pada kategori baik yaitu pada interval 75-100%, ini berarti indikator aktivitas siswa dalam pembelajaran tercapai. Selanjutnya dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang terlihat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dilakukan perlakuan (Pretest) dan setelah dilakukan perlakuan (Posttest). Nilai rata-rata siswa sebelum adanya perlakuan menggunakan media pembelajaran berbasis Canva (Pretest) yaitu 53,25 dibandingkan dengan nilai rata-rata setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran Canva (Posttest) yaitu 85,75. Terlihat dari hasil belajar yang berkategori tuntas dengan menunjukkan nilai posttest siswa setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis Canva pada mata pelajaran IPA Kelas VII bahwa hanya 3 siswa atau 8,58% dengan kategori tidak tuntas dan terdapat persentase 91,42% atau 20 siswa dengan kategori tuntas. Hal ini mengacu pada nilai ketuntasan kriteria minimal yang digunakan oleh sekolah sebesar 75.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revisi. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arsyad, A. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Aryani, N., dan Wahyuni, M. (2021). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Bintang Pustaka Madani.
- Ayu, Sadriana. 2020. Uji Reliabilitas Instrumen Penggunaan SPADA (Sistem Pembelajaran dalam Jaringan). *Jurnal Ilmiah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 6(1), 145-155.
- Daniatun, R., Nasihin, M., Fatimah, F., (2021). Media Ludopoli Pada Materi Aritmatika Sosial Dalam Melejitkan Keaktifan Siswa. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(1), 13-24.
- Depdiknas. 2003. *Undang-undang RI No. 20 tahun 2003. Tentang sistem Pendidikan nasional*.
- Mila, N., Nuralamsyah, Alisyahbana, A. N., Arisah, N., & Hasan, M. (2021). Efektivitas pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran daring. *Prosiding Penelitian Pendidikan dan Pengabdian 2021*, 1(1), 181-188.
- Nasution. 2017. *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

- Mudinillah, A. (2021). *Software untuk Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Kemdikbud
- Pustaka Madani Pelangi, G. 2020. Pemanfaat Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Sasindo Unpam*, 8(2).
- Purwanto. 2016. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rahmatullah, Inanna, dan Ampe, A.T. (2020). Media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317-327.
- Setiawan, Y. 2019. *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Komputer Model Simulasi terhadap Hasil Belajar Siswa IPS Kelas VIII SMPN 1 Bontonompo*. Skripsi. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitaif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tanjung, R. E. (2019). Canva sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran dasar listrik dan elektronika. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronik dan Informatika* 7, no. 2 (2019).