



## **Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Di SMPN 2 Susukanlebak Kabupaten Cirebon**

**Yetti Rohayati<sup>1\*</sup>, Nuryana<sup>2</sup>, Apriyanda Kusuma Wijaya<sup>3</sup>**

IAIN Syekh Nurjati, Jurusan Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial, Cirebon dan Indonesia

<sup>1</sup> [yettyrohayati899@gmail.com](mailto:yettyrohayati899@gmail.com), [Nuryana\\_stain@yahoo.co.id](mailto:Nuryana_stain@yahoo.co.id), [apriyandakusuma@gmail.com](mailto:apriyandakusuma@gmail.com)

\*Yetti Rohayati

### **Informasi artikel**

Sejarah artikel:  
Diterima : 30 September 2022  
Revisi : 29 Oktober 2022  
Dipublikasikan : 31 Desember 2022

### **Kata kunci:**

Media Pembelajaran  
canva  
hasil belajar

### **ABSTRAK**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui : (1) pengalaman reflektif siswa yang menggunakan media pembelajaran aplikasi canva (2) pengaruh penggunaan media pembelajaran aplikasi canva pada kelas eksperimen (3) perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan media pembelajaran aplikasi canva dengan siswa yang menggunakan media buku cetak. Hasil dari penelitian ini menunjukkan berdasarkan jumlah perhitungan skala likert pengalaman siswa setelah menggunakan media pembelajaran aplikasi canva mendapat hasil 1% sangat tidak setuju (STS), 2% tidak setuju (TS), 5% ragu-ragu, 45% Setuju (S), 47% sangat setuju (SS) dalam persentase skala likert yakni masuk kategori cukup karena perolehan nilai rata-ratanya 4.18 (41%) berada dalam rentang angka 40% - 59,99% = Cukup. Berdasarkan uji T untuk variabel penggunaan media pembelajaran (X) terhadap hasil belajar (Y) menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 nilai lebih kecil dari 0,05 ( $0,00 < 0,05$ ). Maka keputusan yang diambil yakni  $H_0$  ditolak  $H_a$  diterima, bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran aplikasi canva secara signifikan. Berdasarkan uji Independent T tes yang telah dilakukan peneliti didapat nilai signifikansi sebesar 0,000 nilai lebih kecil dari 0,05 ( $0,00 < 0,05$ ). Maka keputusan yang diambil terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

### **ABSTRACT**

The purpose of this study was to determine: (1) the reflective experience of students using Canva application learning media (2) the effect of using Canva application learning media in the experimental class (3) differences in learning outcomes between students using Canva application learning media and students using media printed book. The results of this study show that based on the number of Likert scale calculations, students' experiences after using the Canva application learning media got results of 1% strongly disagree (STS), 2% disagree (TS), 5% doubtful, 45% Agree (S), 47% strongly agree (SS) in the Likert scale percentage, which is in the sufficient category because the average score of 4.18 (41%) is in the range of 40% - 59.99% = Enough. Based on the T test for the variable use of learning media (X) on learning outcomes (Y) shows a significance value of 0.000, the value is smaller than 0.05 ( $0.00 < 0.05$ ). So the decision taken is  $H_0$  is rejected,  $H_a$  is accepted, that there is a significant effect of using Canva application learning media. Based on the Independent T test that has been carried out by the researcher, the significance value is 0.000, the value is smaller than 0.05 ( $0.00 < 0.05$ ). So the decisions taken there are differences in learning outcomes between the experimental class and the control class

### **Keywords:**

*Learning Media*  
*Canva*  
*Learning Outcomes*

## Pendahuluan

Menurut Redja Mudyahardjo (2008: 18) Pendidikan memiliki arti secara meluas yaitu segala pengalaman belajar selama manusia hidup. Pendidikan adalah segala situasi hidup yang mempengaruhi pertumbuhan individu. Sedangkan dalam arti sempit, pendidikan adalah sekolah. Pendidikan adalah pengajaran yang di selenggarakan di sekolah sebagai lembaga pendidikan formal.

Pendidikan berkaitan erat dengan proses pembelajaran, didalam pembelajaran terdapat komponen komponen yang berkaitan erat dengan proses pembelajaran yaitu guru, siswa, tujuan, metode, materi, alat pembelajaran (media), dan evaluasi. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa untuk belajar.

Azhar Arsyad (2011: 1) belajar merupakan suatu proses yang memperoleh ilmu yang dapat terjadi dimana dan kapan saja, suatu tanda seseorang telah belajar yaitu terjadinya perubahan tingkah laku kearah yang lebih baik dalam hal pengetahuan, ketrampilan dan sikapnya. M Numan Sumantri (2003: 132) Menyatakan bahwa pendidikan IPS yaitu suatu penyederhaan ilmu-ilmu sosial yang tujuan agar siswa dapat mempelajari ilmu-ilmu tersebut secara sederhana dan tidak terlalu berat.

Menurut Isman (2011: 136-142) menyatakan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran sangat diperlukan dalam mendesain, menganalisis, mengevaluasi, mengembangkan, mengimplementasikan materi dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang efektif adalah proses pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk memperoleh keterampilan pengetahuan dan sikap tertentu. Sehingga dapat termotivasi dalam proses pembelajaran.

Critocos dalam Daryanto (2015: 4) menyatakan bahwa media berasal dari bahasa latin, yang bentuk tunggalnya adalah medium. Media merupakan salah satu komponen komunikasi yaitu pembawa pesan dari komuniktor kepada komunikan berdasarkan definisi tersebut, dapat dikatakan bahwa media merupakan sarana perantara dalam proses pembelajaran.

Bahasrudin Umar (2002: 11) menyatakan bahwa *Association for Education and CommunicationTechnology(AECT)* mendefinisikan sebagai benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrument yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektivitas program instrusional. Oemar Hamalik (2002: 125) menyatakan bahwa media sebagai alat teknis yang digunakan

dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi antara guru dan peserta didik dalam pembelajaran.

Perkembangan teknologi yang sangat cepat di era globalisasi ini berdampak baik bagi pendidikan khususnya dalam penggunaan media pembelajaran. Jika dahulu guru hanya menggunakan buku cetak dalam proses pembelajaran, kini banyak aplikasi yang menawarkan kemudahan untuk menunjang materi yang akan disampaikan dalam proses pembelajaran, sementara itu penggunaan media yang berbasis aplikasi Canva masih menjadi hal baru bagi sebagian guru. Penggunaan media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran yang tepat akan meningkatkan hasil belajar siswa begitupun sebaliknya.

*Social studies* adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji mengenai sistem kehidupan bermasyarakat mulai dari sistem sosial, sistem pemerintahan, sistem perekonomian, dan mempelajari tentang lingkungan sekitar. Di Indonesia mata pelajaran IPS yaitu salah satu mata pelajaran yang wajib diikuti oleh siswa mulai tingkat dasar, menengah pertama, dan tingkat menengah atas. Dengan adanya mata pelajaran IPS diharapkan siswa dapat mengatasi masalah-masalah yang ada dikehidupannya dan berkontribusi dalam masyarakat dengan baik. Karena pada hakikat manusia pasti membutuhkan manusia lainnya untuk hidup berdampingan dalam berbagai aspek.

Tujuan IPS salah satunya adalah membentuk siswa memiliki kepekaan terhadap masalah yang terjadi di sekitarnya. Trianto (2010: 176) menyatakan IPS melatih siswa memiliki kepekaan selalu berpikir positif terhadap masalah yang menimpanya dan mampu mengatasi masalah dikehidupan sehari-hari.

Tujuan pendidikan IPS menurut Gross (Etin Solohatin 2009: 14) untuk melatih dan menjadikan siswa sebagai masyarakat yang baik dan patuh terhadap norma norma sosial yang berlaku dalam masyarakat. Tujuan lain dari pendidikan IPS ialah untuk melatih siswa mencari solusi untuk setiap persoalan yang ada dalam lingkungan.

Berdasarkan hasil pengamatan penulis di SMP Negeri 2 Susukanlebak bahwasanya pada mata pelajaran IPS penggunaan media saat proses pembelajaran belum diterapkan secara maksimal, dan belum berdampak positif. Dalam hal ini terdapat beberapa permasalahan yang ditemui diantaranya yaitu guru belum memanfaatkan media pembelajaran yang tepat, respon siswa rendah saat pembelajaran karena guru terbiasa mengajar dengan metode ceramah tanpa media pembelajaran, ada beberapa siswa yang belum mencapai nilai KKM, dengan adanya kebijakan dari pemerintah yang menerapkan Pembelajaran Tatap

Muka Terbatas (PTM) dengan alokasi waktu maksimum 25 menit setiap satu jam pelajaran membuat sebagian guru hanya menyampaikan poin poin pentingnya saja tentang materi tanpa menggunakan media pembelajaran sehingga banyak siswa yang mengeluh kurang memahami materi. Dan hal tersebut sangat berdampak pada hasil belajar siswa yang kurang memuaskan dan cukup jauh dari tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Berdasarkan permasalahan diatas bahwa penggunaan media pembelajaran masih belum diterapkan dengan baik dan ada beberapa guru yang hanya menggunakan media yang sudah ada seperti buku cetak tanpa berinovasi dengan menggunakan media pembelajaran yang lain. Sehingga hal ini dapat berdampak pada hasil belajar siswa. Kondisi demikian menjadi perhatian khusus bagi guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan demikian peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 2 Susukanlebak Kabupaten Cirebon”

## **Metode**

Jenis penelitian penelitian yang digunakan yaitu pendekatan kuantitatif. Data penelitian pada penelitian kuantitatif berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik parametrik. Jenis penelitian eksperimen semu (*quasi eksperimen*) yang bertujuan untuk menyelidiki hubungan sebab akibat suatu variabel. Variabel dalam penelitian ini terdiri dari dua variabel. Variabel bebasnya yaitu (X) penggunaan media pembelajaran aplikasi canva, Dan variabel terikatnya yaitu (Y) Hasil belajar siswa. Bentuk desain quasi eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Nonequivalent Control Group Design*. Desain ini hampir sama dengan *pretest-posttest control design*, hanya saja pada desain ini kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak dipilih secara acak.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan dua kelompok kelas, yaitu kelompok kelas eksperimen dan kelompok kelas kontrol. Pada kelas eksperimen akan diberi perlakuan menggunakan media pembelajaran aplikasi canva dan pada kelas kontrol menggunakan media pembelajaran buku cetak. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IX SMPN 2 Susukanlebak dan sampel penelitian ini 30 siswa.

## **Hasil dan pembahasan**

Berdasarkan hasil dari rata-rata skor angket respon siswa mengenai penggunaan media pembelajaran aplikasi canva (X) yang telah dijawab oleh 30 responden sebesar 4.18. Berdasarkan jumlah perhitungan skala likert mendapatkan hasil 1% sangat tidak setuju (STS),

2% tidak setuju (TS), 5% ragu-ragu (RR), 45% Setuju (S), 47% sangat setuju (SS) dalam persentase skala likert yakni masuk dalam kategori cukup karena perolehan nilai rata-ratanya 4.18 (41%) berada dalam rentang angka 40% - 59,99% = Cukup. Hal tersebut mendeskripsikan bahwa pengalaman reflektif siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan media aplikasi canva berdampak positif. Didukung dengan item pernyataan yang mendapat nilai rata-rata tertinggi yakni sebesar 4.53 yakni siswa sangat tertarik menggunakan media pembelajaran aplikasi canva karena didalamnya terdapat beberapa pilihan template untuk membuat media pembelajaran dan templatnya bisa disesuaikan dengan materi pembelajaran.

Sedangkan item pernyataan yang memperoleh nilai rata-rata terendah yaitu 3.76 siswa sudah bisa menggunakan media pembelajaran aplikasi canva. Dikarenakan nilainya yang sangat rendah dapat diambil kesimpulan bahwa ada beberapa siswa yang belum bisa menggunakan media pembelajaran aplikasi canva.

Searah dengan pendapat Isman (2011: 136-142) yang menyatakan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran sangat diperlukan dalam mendesain, menganalisis, mengevaluasi, mengembangkan, mengimplementasikan materi dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang efektif adalah proses pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk memperoleh keterampilan pengetahuan dan sikap tertentu. Sehingga dapat termotivasi dalam proses pembelajaran. Maka dapat di simpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran aplikasi canva merupakan pengembangan atau inovasi baru dalam penggunaan media pembelajaran.

Berdasarkan angket respon yang telah disebarakan kepada 30 siswa maka dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar. Setelah proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran aplikasi canva siswa mendapatkan pengalaman pembelajaran yang baru, selain itu siswa juga dapat membuat media pembelajaran dari platfrom tersebut hal itu tentunya meningkatkan keterampilan siswa dalam membuat media yang menarik, kreatif, dan siswa akan lebih mudah memahami materi pembelajaran.

Rokayani (2014: 143-149) menyatakan bahwa pembelajaran yang efektif dan menyenangkan adalah yang bersifat kolaboratif dan berpusat pada siswa. Untuk itu media yang digunakan harus sesuai dengan tujuan pembelajaran dan membuat siswa merasa nyaman dan mudah memahami konten materi. Dalam Penggunaan media pembelajaran aplikasi canva peneliti memfokuskan pembelajaran berpusat kepada siswa artinya bukan

hanya guru saja yang aktif tetapi siswa juga dituntut aktif dalam pembelajaran, peneliti membagi menjadi beberapa kelompok. Dan dari setiap kelompok ditugaskan untuk membuat media pembelajaran melalui platform aplikasi canva. Berdasarkan angket yang telah disebarkan maka dapat disimpulkan bahwa siswa merasa senang, nyaman, dan lebih memahami materi setelah proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran aplikasi canva.

Berdasarkan hasil uji paired sample t tes yang telah dilakukan diperoleh nilai signifikan sebesar  $0,000 < 0,05$  maka keputusannya adalah  $H_a$  diterima artinya bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran aplikasi canva di kelas eksperimen terhadap hasil belajar siswa kelas IX E SMP Negeri 2 Susukanlebak Kabupaten Cirebon.

Menurut Nasution (2013: 2) menyatakan bahwa media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih mudah dipahami, serta memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran dengan baik. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sehingga tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja, tetapi juga aktivitas yang lain yang dilakukan seperti mengamati, melakukan, mendemostrasikan dan lain-lain.

Menurut Kusnandar (2007: 251-277) menyatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan siswa dalam memenuhi suatu tahapan pencapaian pengalaman dalam suatu kompetensi dasar. Hasil belajar berbentuk pengetahuan. Hasil belajar dapat dilihat dari nilai ulangan. Berdasarkan data penelitian hasil belajar yang diperoleh sebelum penggunaan media aplikasi canva, nilai pre tes siswa banyak yang di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) hal tersebut dapat terjadi karena siswa kemungkinan siswa belum terlalu memahami materi pembelajaran. Sementara hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran aplikasi canva meningkatkan.

Perkembangan teknologi informasi saat ini berdampak langsung terhadap berbagai aspek kehidupan, mulai dari aspek ekonomi, kesehatan, budaya, pariwisata, dan dunia pendidikan. Dunia pendidikan dituntut untuk menyesuaikan perkembangan teknologi agar dapat meningkatkan mutu pendidikan. Saat ini, teknologi informasi merupakan faktor penting untuk mendukung keberhasilan pendidikan. Teknologi dalam pendidikan merupakan suatu sistem yang dimanfaatkan untuk menunjang pembelajaran sehingga tercapai hasil yang diinginkan. Oleh karena itu, kita harus beradaptasi menyesuaikan pembelajaran yang berteknologi agar mengikuti perkembangan zaman.

Salah satu pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan adalah pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana untuk menyalurkan informasi atau materi pembelajaran sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Media pembelajaran berbasis teknologi yang menarik dapat dilakukan dengan menggunakan aplikasi yang ada di internet. Aplikasi yang saat ini sedang banyak digemari yaitu aplikasi Canva. Canva merupakan platform digital yang dapat digunakan untuk membuat desain dengan berbagai fitur menarik di dalamnya, seperti presentasi, poster, infografis, brosur, video, resume, dan lain sebagainya. Aplikasi Canva juga menyajikan template yang menarik mulai dari yang gratis dan juga premium. Canva juga menyajikan berbagai fitur menarik lainnya, seperti background, bentuk, teks, gambar, stiker, dan lain sebagainya.

Aplikasi canva dapat diakses tidak hanya melalui laptop, tetapi juga dapat diakses melalui gadget sehingga peserta didik sangat mudah menginstal aplikasi ini melalui playstore di gadget masing-masing. Langkah-langkah menggunakan aplikasi canva adalah sebagai berikut : (1) Jika kita ingin mengakses canva dengan gadget, kita harus men-download terlebih dulu dari playstore. Namun, kita menggunakan laptop kita cukup akses laman [www.canva.com](http://www.canva.com) . (2) Masuk dengan akun google atau facebook yang kita miliki. Ketika sudah masuk di aplikasi canva ada beberapa pertanyaan yang muncul, kita bisa menjawab sesuai dengan kebutuhan kita. Jika kita ingin membuat desain, seperti presentasi atau poster, kita bisa klik template yang sudah ada, baik yang gratis maupun premium. Namun, jika kita ingin membuat desain dari kertas kosong, kita klik buat desain di bagian pojok kanan atas. Ukuran kertas bisa kita atur sesuai apa yang kita inginkan.

Ketika menggunakan template yang sudah ada, kita tinggal mengubah tulisan atau gambar sesuai kebutuhan. Kita juga bisa menambahkan gambar dari file yang kita miliki atau dari google. Jika ingin mengganti bentuk tulisan, klik edit. Akan muncul banyak pilihan untuk mengganti gaya tulisan, ukuran, warna dan sebagainya. Setelah desain jadi, kita bisa men-download desain dengan cara klik tanda panah di pojok kanan atas, kemudian download. Pilih bentuk file yang kita inginkan, seperti jpg, pdf, mp4 video dan lain-lain. Aplikasi canva sangat bermanfaat untuk pembelajaran. Kelebihan aplikasi ini adalah memiliki banyak desain menarik, kaya akan fitur, mudah digunakan, dan dapat diakses melalui web atau android. Selain itu, aplikasi ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang inovatif dan interaktif, dapat meningkatkan kreativitas peserta didik, dan menciptakan pembelajaran yang kolaboratif. Pembelajaran pun menjadi menyenangkan dan tidak membosankan.

Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran sangat penting, penggunaan media pembelajaran memudahkan siswa memahami materi pembelajaran. Searah dengan pendapat Nasution diatas dalam penelitian ini siswa menggunakan media pembelajaran aplikasi, dan siswa dapat membuat media pembelajaran dari aplikasi tersebut, setelah membuat media pembelajaran siswa mendemonstrasikan atau mempresentasikan hasil media yang telah mereka buat di depan kelas.

Berdasarkan hasil uji normalitas yang telah dilakukan oleh peneliti menggunakan SPSS 21 bahwa nilai pre tes dan post tes siswa di kelas mendapatkan nilai signifikansi  $> 0,05$  Sementara pre tes dan post tes di kelas kontrol, mendapatkan nilai signifikansi  $> 0,05$ . Maka berdasarkan hal itu dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Untuk hasil uji homogenitas mendapatkan nilai yaitu  $0,148 > 0,05$  maka dapat dikatakan bahwa data pre tes dan post tes memiliki varians yang sama.

Berdasarkan uji Paired Sample T Tes bahwa pre tes eksperimen mendapatkan nilai mean sebesar 60,00, post tes eksperimen mendapatkan nilai mean sebesar 81.33, pre tes kontrol mendapatkan nilai mean sebesar 62.67, dan untuk post tes kontrol mendapatkan nilai mean sebesar 71.00.

Tabel 1. Output SPSS Rata-rata nilai hasil belajar kelas eksperimen dan kontrol

Kelas	Rata-Rata Nilai Hasil Belajar	
	N	Mean
Posttes Eksperimen	30	81.33
Posttes Kontrol	30	71.00

Berdasarkan Uji Independent tes diperoleh nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran aplikasi canva dengan media pembelajaran buku cetak.

Menurut Sudjana (2013: 22) menyatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap hasil belajar. Siswa yang menerima pembelajaran dengan media yang menarik akan bersemangat dalam proses pembelajaran dan memiliki motivasi belajar yang tinggi dibandingkan dengan siswa yang menerima media pembelajaran yang biasa.

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat di era globalisasi pada saat ini tidak bisa terlepas pengaruhnya dalam dunia pendidikan. Tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi sebagai peningkatan mutu pendidikan. Peningkatan kinerja pendidikan pada masa mendatang diperlukannya sistem informasi dan teknologi informasi yang mana tidak hanya berfungsi sebagai sarana pendukung, tetapi sebagai senjata utama untuk mendukung keberhasilan dunia pendidikan sehingga mampu bersaing dalam dunia global (Budiman, 2017).

Pendidikan adalah usaha sadar dan sistematis, yang dilakukan orang-orang yang disertai tanggung jawab untuk mempengaruhi peserta didik agar mempunyai sifat dan tabiat sesuai dengan cita-cita pendidikan (Munib, 2004: 34). Hamalik (2009) menyatakan bahwa peningkatan mutu pendidikan tidak terlepas dari kualitas proses pembelajaran karena melalui proses pembelajaran akan diperoleh hasil belajar seperti yang diharapkan dalam tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Upaya untuk meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran dapat dilakukan dengan inovasi dalam pembelajaran seperti pembaharuan kurikulum, pengembangan metode pembelajaran, penyediaan bahan-bahan pengajaran, pengembangan media pembelajaran, pengadaan alat-alat laboratorium dan peningkatan kualitas guru. Inovasi media pembelajaran merupakan salah satu cara untuk menarik perhatian dan meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran di sekolah (Djulhijjah, Noer, & Linda, 2017: 3).

Penyediaan bahan-bahan pengajaran merupakan tanggung jawab guru. Kondisi ideal yang diharapkan dari guru adalah menyajikan bahan atau materi ajar dalam proses pembelajaran sehingga memudahkan peserta didik untuk mempelajarinya. Untuk itu, guru perlu mengorganisasikan materi ajar yang telah dikembangkan ke dalam bahan ajar. Namun pada kenyataannya, guru lebih banyak mengandalkan buku paket/buku teks atau bahan ajar yang disusun oleh guru lain. Guru kurang menyadari akan pentingnya menyusun bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan, manfaat bahan ajar dalam penyiapan perangkat pembelajaran dan pelaksanaan pembelajaran, Guru kurang memahami mekanisme dan teknis menyusun bahan ajar yang benar serta terbatasnya sarana TIK di sekolah dan terbatasnya kemampuan guru dalam pemanfaatannya (Hakim, 2017: 158- 159).

Penyusunan materi ajar akan lebih mutakhir jika dipadupadankan dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sangat diperlukan untuk penyampaian materi khususnya dengan menggunakan visualisasi. Jenis media persentasi bisa digunakan untuk membantu dalam

menjelaskan materi. Presentasi adalah sebuah show dari satu atau beberapa tampilan yang ditonton dan diharapkan memberikan pengaruh untuk memberikan fokus perhatian dari audiens. Kusrianto (2013) menegaskan bahwa komunikasi secara visual dalam bentuk signal-signal yang disampaikan secara non verbal, 93% dapat mencapai sasaran, yakni pemahaman diterima oleh audiens. Pengertian isyarat non verbal yang dimaksud adalah berupa bahasa gambar yang mampu mengembangkan imajinasi audiens lebih dalam dan lebih luas dibanding pesan verbal, baik berupa auditori maupun pesan teks. Intinya bahwa teks lebih bersifat pasti dan terbatas pada satu definisi, sementara gambar dapat memberi peluang multi interpretasi tanpa bata.

Dilansir dari akun atau web Canva, Canva menyediakan fitur-fitur atau kegunaannya untuk pendidikan, menjelaskan bahwa Canva ialah alat bantu kreativitas dan kolaborasi untuk semua kelas. Satu-satunya platform desain yang dibutuhkan dalam kelas. Mengembangkan kreativitas dan keterampilan kolaboratif, membuat pembelajaran visual dan komunikasi menjadi mudah dan menyenangkan (Pelangi, G, 2020).

Kekurangan aplikasi Canva : 1. Aplikasi Canva mengandalkan jaringan internet yang cukup dan stabil, bila mana tidak adanya internet atau kuota dalam gawai maupun laptop yang akan menjangkau aplikasi Canva, Canva tidak dapat dipakai atau mendukung dalam proses mendesain. 2. Dalam aplikasi Canva ada template, stiker, ilustrasi, font, dan lain sebagainya secara berbayar. Jadi, ada beberapa yang berbayar ada yang tidak. Tetapi hal ini tidak masalah dikarenakan banyak template yang menarik dan gratis lainnya. Hanya bagaimana pengguna dapat mendesain sesuatu secara menarik dan mengandalkan kreativitas sendiri. 3. Terkadang desain yang dipilih terdapat kesamaan desain dengan orang lain, entah itu templatnya, gambar, warna, dan sebagainya. Tetapi ini juga tidak menjadi masalah, kembali lagi kepada pengguna dalam memilih sesuatu desain yang berbeda.

Adapun kelebihan serta kekurangan yang ada pada aplikasi Canva. Kelebihan aplikasi Canva : 1. Memudahkan seseorang dalam membuat desain yang diinginkan atau diperlukan, seperti; pembuatan poster, sertifikat, infografis, template video, presentasi, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi Canva. 2. Karena aplikasi ini menyediakan berbagai macam template yang sudah tersedia dan menarik, maka memudahkan seseorang dalam membuat suatu desain yang sudah disediakan, hanya menyesuaikan saja keinginan serta pemilihan tulisan, warna, ukuran, gambar, dan lain sebagainya yang disediakan. 3. Mudah dijangkau, aplikasi Canva mudah dijangkau disemua kalangan karena bisa didapat

melalui Android ataupun Iphone, hanya dengan mendownloadnya untuk mendapatkan aplikasi ini, jika memakai gawai. Apabila memakai laptop, caranya ialah dengan

## **Simpulan**

Pengalaman reflektif siswa setelah menggunakan media pembelajaran aplikasi canva di kelas eksperimen berada pada kategori cukup, dengan memperoleh nilai yang dihitung dari prosentase skala likert indikator X (Penggunaan media pembelajaran aplikasi canva) yakni sebesar 4.18 (41%). Selain itu diperkuat berdasarkan nilai tertinggi rata-rata sebesar nilai tertinggi rata-rata tertinggi 4.34 (43%) bahwa siswa merasa sangat tertarik menggunakan media pembelajaran aplikasi canva karena didalamnya terdapat beberapa pilihan template yang tersedia dan bisa disesuaikan dengan selera. Terdapat pengaruh media pembelajaran aplikasi canva terhadap hasil belajar siswa pada kelas eksperimen IX E di SMP Negeri 2 Susukanlebak. Hal ini berdasarkan hasil Uji paired sample t tes yang diperoleh sebesar  $0,000 < 0,05$  maka keputusannya adalah  $H_0$  diterima artinya bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran aplikasi canva di kelas eksperimen terhadap hasil belajar siswa kelas IX E SMP Negeri 2 Susukanlebak Kabupaten Cirebon. Terdapat Perbedaan rata-rata hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini berdasarkan Uji Independent sample t tes hasil yang diperoleh adalah sebesar  $0,000 < 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran aplikasi canva dengan media pembelajaran buku cetak di SMP Negeri 2 Susukanlebak Kabupaten Cirebon.

## **Ucapan terima kasih**

Peneliti mengucapkan terimakasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam penelitian ini. Sehingga penelitian ini dapat berjalan dengan lancar.

## **Referensi**

- Aqib, Zainal. 2010. *Profesionalisme Guru dalam Pembelajaran*. Surabaya: Penerbit InsanCendekia
- Arsyad, Azhar. 2005. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Radja Grafindo Persada
- Basyiruddin Usman, Asnawir. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Ciputat Pers
- Dalyono, M. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta : PT Rineka Cipta
- Hamalik, Oemar. 2004. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : Bumi Aksara

- Isman, A. 2011. *Instructional Design in education: New Model. TOJET : The Turkish online journal of educational Technology*, 10 (1), 136-134
- Kusnandar. 2007. *Guru Profesional*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Mahnun, N. 2012. *Media pembelajaran (kajian terhadap langkah-langkah pemilihan media dan implementasinya dalam pembelajaran)*. An-Nida', 37(1), 27–34.
- Nasution, Toni dan Lubis Maulana Arafat. 2018 *Konsep Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial*, Yogyakarta: Samudra Biru.
- Nasution. 2013. *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Rayandra Asyar. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Redja Mulya harjo. 2008. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: PT: Persada.
- Rokayani, A., Ririn, & Utari P. 2014. *The Use of Comic Strips As An English Teaching Media For Junior High School Students. Langue circle . journal of Language and Literature*, 8(2), 143-149.
- Sudjana, Nana. 2013. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Yulianti, Y. 2019. *Contextual Teaching Learning dalam Pembelajaran Ekonomi. Pini administration Review*, 1 (2)