

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI CANVA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI DI MTSN 3 KUNINGAN

Ade Kurniawan¹, Eva Gustiana²

^{1,2}STKIP Muhammadiyah Kuningan, Jl. Raya Cigugur, Kuningan, Jawa Barat, Indonesia
Email: adekurniawan1195@gmail.com

Article History

Received: 15-09-2024

Revision: 24-09-2024

Accepted: 26-09-2024

Published: 29-09-2024

Abstract. This research aims to find out the learning using the Canva application in the subject of Information and Communication Technology in grade VIII MTsN 3 Kuningan. This study is experimental research, with a classical experimental design Classical Experimental Design. The subjects of the study were 30 students in grade VIII of MTsN 3 Kuningan. Research data was taken by questionnaire and observation sheet. The validity and reliability of the questionnaire were tested using Corrected Item-Total Correlation. The normality test was used the Shapiro Wilk test because the samples studied were less than 50. The results showed that there was an influence of the canva application on the learning outcomes of grade VIII students of MTsN 3 Kuningan in the subject of Information and Communication Technology, as evidenced by the significance value of 0.032 for the learning outcome variable.

Keywords: Canva App, Learning Outcomes, ICT

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pembelajaran menggunakan aplikasi Canva di mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di kelas VIII MTsN 3 Kuningan. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen, dengan desain eksperimen klasik Classical Experimental Design. Subyek penelitian adalah siswa kelas VIII MTsN 3 Kuningan yang berjumlah 30 orang. Data penelitian diambil dengan angket dan lembar observasi. Uji validitas dan reliabilitas angket menggunakan Corrected Item-Total Correlation. uji normalitas digunakan uji Shapiro Wilk karena sampel yang diteliti kurang dari 50. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh aplikasi canva terhadap hasil belajar siswa kelas VIII MTsN 3 Kuningan pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi terbukti dari nilai signifikansi 0,032 untuk variabel hasil belajar.

Kata Kunci: Aplikasi Canva, Hasil Belajar, TIK

How to Cite: Kurniawan, A & Gustiana, E. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di MTsN 3 Kuningan. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5 (5), 5668-5683. <http://doi.org/10.54373/imeij.v5i5.1870>

PENDAHULUAN

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di kurikulum tingkat Sekolah Menengah Pertama. Berdasarkan kurikulum, mata pelajaran ini syarat dengan pemanfaatan teknologi komputer sebagai media pembelajaran (Depdiknas, 2006) Teknologi Informasi dan Komunikasi adalah payung besar terminologi yang mencakup seluruh peralatan teknis untuk memproses dan menyampaikan informasi. TIK mencakup dua

aspek yaitu teknologi informasi dan teknologi komunikasi. Teknologi informasi meliputi segala hal yang berkaitan dengan proses, penggunaan sebagai alat bantu, manipulasi, dan pengelolaan informasi. Sedangkan teknologi komunikasi adalah segala sesuatu yang berkaitan dengan penggunaan alat bantu untuk memproses dan mentransfer data dari perangkat yang satu ke lainnya. Oleh karena itu, teknologi informasi dan teknologi komunikasi adalah dua buah konsep yang tidak terpisahkan. Istilah TIK muncul setelah adanya perpaduan antara teknologi komputer (baik perangkat keras maupun perangkat lunak) dengan teknologi komunikasi pada pertengahan abad ke-20. Perpaduan kedua teknologi tersebut berkembang pesat melampaui bidang teknologi lainnya (Sekretaris Jenderal Mahkamah Konstitusi, 2020)

Salah satu hal yang harus dilakukan untuk mendukung keberhasilan pembelajaran yaitu pengembangan media pembelajaran yang dapat di gunakan demi kelancaran pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran ini diperlukan untuk membantu motivasi belajar siswa secara mandiri mengingat terbatasnya waktu pembelajaran TIK, sehingga di harapkan dengan motivasi belajar yang tinggi akan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Pelaksanaan pembelajaran yang efektif harus dilakukan dengan berbagai cara dan menggunakan berbagai macam media pembelajaran. Guru di harapkan dapat menyajikan sebuah media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sehingga mampu merangsang dan menumbuhkan minat siswa dalam belajar. Dengan demikian akan tumbuh interaksi antara media pembelajaran dan siswa dalam belajar. Adanya interaksi positif antara media pembelajaran dan siswa pada akhirnya akan mampu mempercepat proses pemahaman siswa terhadap isi pembelajaran yang pada akhirnya akan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

Kondisi pembelajaran TIK yang dilaksanakan sampai saat ini adalah melaksanakan pembelajaran secara teori dan praktik. Mata pelajaran TIK terdapat dua jam pelajaran setiap minggunya, dimana 1 jam pelajaran dilakukan di dalam kelas secara konvensional yaitu dengan menggunakan berbagai sumber buku referensi, LKS serta bahan presentasi yang disajikan pada saat pelaksanaan pembelajaran dan 1 jam selebihnya dilakukan secara langsung di Laboratorium Komputer. Pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan secara praktik di Laboratorium Komputer tidak banyak menimbulkan permasalahan bagi siswa karena siswa bisa langsung mempraktikkan materi yang di sampaikan guru secara langsung di komputernya masing-masing, namun pembelajaran yang dilakukan secara konvensional di dalam kelas menimbulkan masalah tersendiri bagi siswa dan guru karena secara umum materi yang disampaikan secara teori jauh lebih susah dipahami oleh siswa dibandingkan dengan siswa mempraktikkan secara langsung. Begitu juga permasalahan yang dihadapi oleh guru, penyampaian materi yang susah dipahami oleh siswa akan membutuhkan waktu yang lama dalam pembelajaran sehingga akan

memperlambat target terselesainya tujuan pembelajaran berdasarkan Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) yang sudah ditentukan. Permasalahan lain yang dihadapi guru mata pelajaran TIK adalah minimnya *Compact Disk (CD)* pembelajaran materi Microsoft Excel yang ada di pasaran yang sesuai dengan kurikulum yang sudah ditentukan dan kurangnya minat guru TIK untuk membuat software pembelajaran yang bisa dimanfaatkan untuk membantu pembelajaran.

Secara umum berbagai cara untuk mengatasi masalah tersebut sudah banyak dilakukan oleh guru mata pelajaran TIK termasuk dengan menambah buku-buku referensi siswa, memberikan LKS, penyampaian materi melalui presentasi dan yang lainnya. Namun sampai saat ini semua usaha-usaha tersebut belum menampakkan hasil yang menggembirakan, sehingga sampai saat ini pun pelaksanaan pembelajaran TIK yang di dalam kelas masih dilakukan secara konvensional. Hal tersebut jelas kurang efektif untuk membantu siswa dalam memahami materi yang di sampaikan. Salah satu cara untuk mengatasi permasalahan ini penulis melakukan penelitian pengembangan, Bentuk penelitian pengembangan yang akan di lakukan adalah penggunaan media pembelajaran berbasis Canva pada mata pelajaran TIK yang diharapkan bisa membantu kinerja guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Ada berbagai macam media pembelajar di era modern ini, salah satu media pembelajaran yang menarik yaitu aplikasi Canva. Canva adalah satu media aplikasi yang cukup populer dan digemari oleh banyak orang. Canva merupakan platform digital yang dapat digunakan untuk membuat desain dengan berbagai fitur menarik didalamnya, seperti presentasi, poster, brosur, video, dan lain sebagainya (Zukerman, 2014) Presentasi pada canva hampir sama penggunaannya dengan *power point* yang ada pada Microsoft. Tetapi pada Canva tidak perlu mendesain tampilan presentasi karena dalam aplikasi Canva sudah tersedia template untuk presentasi.

Aplikasi Canva juga menyediakan berbagai fitur yang menarik seperti background, bentuk, teks, gambar, stiker dan lain sebagainya. Aplikasi Canva dapat diakses melalui personal computer (PC), Laptop maupun handphone sehingga memudahkan peserta didik untuk menggunakan aplikasi ini. Aplikasi Canva dapat juga diakses melalui halaman web atau dapat di download terlebih dahulu melalui *Playstore*. Aplikasi Canva sangat bermanfaat untuk proses pembelajaran, kelebihan aplikasi ini adalah memiliki banyak desain dan fitur yang menarik, 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 sehingga menghasilkan nilai yang baik bagi para peserta didik. Selain digunakan untuk media

pembelajaran canva juga dapat digunakan oleh guru dalam membuat bahan ajar. Seorang guru dapat membuat bahan ajar yang inovatif dengan aplikasi canva dengan memakai template, warna serta font yang menarik. Sehingga menumbuhkan rasa semangat bagi para siswa untuk belajar dan dapat menghasilkan nilai yang terbaik (Kusumatuti, 2022)

Berdasarkan hasil observasi di MTsN 3 Kuningan di kelas VIII proses belajar mengajar pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan komunikasi. Penulis menemukan beberapa masalah yang terlihat dari siswa yaitu rendahnya nilai hasil belajar karena kurang menariknya media yang digunakan pada saat proses belajar mengajar terutama pada pelajaran *Microsoft Excel*. Tidak sedikit siswa yang mendapatkan hasil belajarnya dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu sesuai tingkatan, kelas VII (75) kelas VIII (78) kelas IX (80). Ini membuat penulis terketuk untuk membuat sebuah penelitian dengan memberikan metode pembelajaran berbasis aplikasi Canva untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini sependapat dengan Trianto (2014) yang menyatakan bahwa "Masalah utama dalam pembelajaran yakni masih rendahnya daya serap peserta didik. Hal ini tampak dari rerata hasil belajar peserta didik yang senantiasa masih sangat memprihatinkan". Hal ini dapat disebabkan karena ketika proses pembelajaran dikelas yang berlangsung secara monoton, yaitu guru lebih sering memberikan informasi kepada siswa, sementara siswa hanya mendengarkan dan mencatat atas apa yang telah di sampaikan oleh guru. Metode pembelajaran yang masih monoton sehingga kurangnya daya tarik siswa dalam proses pembelajaran, kemudian dapat menyebabkan rendahnya hasil belajar yang diperoleh oleh siswa.

Apabila permasalahan tersebut akan tetap dibiarkan, maka tradisi lisan dan tulisan akan terus berlanjut. Sehingga akan mengakibatkan kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan, tetapi siswa mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal-soal, dan keterbatasan waktu pada saat pembelajaran serta pembelajaran yang kemas, begitu kurang menarik dan menyenangkan. Adanya masalah ini mengakibatkan hasil belajar siswa masih belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran aplikasi canva terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di MTsN 3 Kuningan

METODE

Jenis dan Desain Penelitian

Menurut Sugiyono (2021), metode penelitian ini menggunakan metode eksperimen, metode eksperimen merupakan suatu metode kuantitatif, digunakan apabila peneliti ingin melakukan percobaan untuk mencari pengaruh variabel independent/treatment/perlakuan

tertentu terhadap variabel dependen/hasil/output dalam kondisi yang terkendalikan. Jenis penelitian yaitu jenis true eksperimen yaitu design penelitian eksperimen yang membuat peneliti bisa mengontrol semua varian luar yang mempengaruhi penelitian yang menggunakan desain penelitian eksperimen dan metode penelitian eksperimen. Ciri utama *true experimental design* adalah sampel yang dipakai untuk kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol diambil secara acak dari populasi tertentu. Jadi, *true experimental design* adalah desain metode penelitian karena adanya kelompok kontrol dan sampel penelitian yang dipilih secara acak. Adapun dua bentuk *true experimental design*, yakni *posttest only control design* dan *pretest group design* (Sugiyono, 2009)

Tabel 1. Desain Group pretest & posttest

Kelas	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen (E)	O ₁	X	O ₂
Kontrol (K)	O ₃	-	O ₄

Menurut Sugiyono (2019) menyatakan bahwa populasi adalah keseluruhan element yang akan dijadikan wilayah generalisasi. Populasi dalam penelitian ini menggunakan keseluruhan siswa pada 1(Satu) kelas VIII.10 MTsN 3 Kuningan yang berjumlah 30 siswa (Responden). Menurut Sugiyono (2019) bahwa dalam penelitian kuantitatif, sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Dengan kata lain sampel merupakan sebagian dari populasi yang mewakili seluruh populasi. Proporsi kecil dari populasi yang seharusnya diteliti, yang dipilih atau ditetapkan untuk keperluan analisis dan sampel dalam penelitian ini menggunakan sampling jenuh dengan menetapkan populasi dijadikan sampel penelitian sehingga sampel pada penelitian ini adalah seluruh siswa pada 1(Satu) kelas VIII.10 MTsN 3 Kuningan yang berjumlah 30 siswa (Responden).

Teknik Pengumpulan Data

- *Tes*; Tes disini bertujuan untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberikannya perlakuan (*treatment*) maka peneliti menggunakan tes berupa *pretest-posttest* yang hasilnya dapat mengetahui apakah ada pengaruh atau tidak terhadap hasil belajar siswa dengan menggunakan atau tidak menggunakan media pembelajaran *Aplikasi Canva*. Tes digunakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media canva terhadap siswa terkait pembelajaran TIK sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Pra- dan pasca-tes dimasukkan pada lembar tes penelitian. Sebelum siswa diberi perlakuan dengan mempraktekkan apa yang telah mereka pelajari menggunakan aplikasi Canva, pretest diambil untuk mengukur minat awal mereka. Sementara aplikasi Canva digunakan untuk

mengimplementasikan pembelajaran, posttest diberikan untuk mengukur minat siswa dalam belajar.

- *Observasi*; Menurut Sugiyono (2019) bahwa observasi merupakan teknik pengumpulan data yang mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain, yaitu wawancara dan kuesioner. Observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Observasi yang peneliti gunakan adalah jenis observasi nonpartisipan berupa observasi terstruktur (Ginting et al., 2022)
- *Kuesioner/angket*; Menurut Sugiyono (2019) menyatakan bahwa kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Skala likert yaitu skala pengukuran yang di gunakan untuk mengukur sikap dan pendapat, kali ini di gunakan untuk mengevaluasi kuesioner. Selain itu rincian skor yang di nilai berkisar antara 1 sampai dengan 5 (Siregar et al., 2019)
- *Wawancara*; Teknik pengumpulan data wawancara ini digunakan apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti serta apabila ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam. Penelitian ini melakukan wawancara langsung dengan guru TIK kelas VIII MTsN 3 Kuningan tentang permasalahan yang ada di kelas tersebut.

Analisis Data

Analisis Deskriptif

Dalam penelitian ini, analisis deskriptif digunakan bertujuan untuk mengkonfirmasi perbedaan hasil belajar antara kelas yang menggunakan aplikasi Canva dan kelas yang tidak. Serangkaian cara untuk menggambarkan atau mendeskripsikan data yang dikumpulkan dalam keadaan saat ini tanpa bermaksud untuk menarik generalisasi dikenal sebagai analisis deskriptif.

Uji Normalitas

Suatu jenis pengujian yang disebut dengan uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah suatu sistem beroperasi secara normal atau tidak dengan mengukur jumlah data yang diperoleh. (Sugiyono, 2012a) Program SPSS 25 digunakan untuk membantu pengujian ini. Uji normalitas menentukan apakah data akan berperilaku normal jika nilai signifikansinya lebih

besar atau sama dengan 0,05, atau apakah data akan berperilaku tidak normal jika nilai signifikansinya lebih kecil atau sama dengan 0,05.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah data yang dihasilkan berasal dari varian yang sama atau tidak. Uji homogenitas kali ini menggunakan uji Levene yang memiliki taraf signifikansi 5%. Menggunakan SPSS 22 untuk uji homogenitas. Uji homogenitas ditentukan berdasarkan nilai signifikansi. jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka variannya homogen atau sama, dan jika lebih kecil dari 0,05 maka variannya berbeda.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis dapat dilakukan apabila semua data telah terkumpul dan uji prasyarat telah terpenuhi. (Sugiyono, 2012b) Dalam penelitian kali ini teknik yang digunakan untuk menguji hipotesis yaitu menggunakan teknik uji-t (*t-test*). Tujuannya adalah untuk mengetahui pengaruh aplikasi canva terhadap hasil belajar TIK. Uji Paired Sample T-Test adalah pengujian yang di gunakan untuk membandingkan selisih dua mean dari dua sample yang berpasangan dengan asumsi data berdistribusi normal. Sampel berpasangan berasal dari subjek yang sama, setiap variabel di ambil saat situasi dan keadaan yang berbeda. Uji ini juga di sebut uji T berpasangan. Apabila nilai signifikansi berada kurang dari ($<$) 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dan jika nilai signifikansi berada besar dari ($>$) 0,05 maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Selain daripada itu kriteria yang digunakan dalam uji-t yaitu jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sedangkan jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

HASIL

Hasil Belajar Siswa Kelompok Kelas Kontrol Sebelum Perlakuan

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari lapangan, data hasil belajar siswa kelompok kelas kontrol pada masing-masing indikator dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Statistik deskriptif hasil belajar kelompok kelas kontrol *pretest*

Statistik Deskriptif	Indikator					Hasil Awal
	Antusias	Konsentrasi	Senang	Respon	Keaktifan	
Mean	6.40	6.50	6.70	6.00	6.30	31.90
Median	6.00	7.00	6.50	6.00	6.50	29.50
Modus	6	7	5	6	4	27
Std Deviasi	1.430	1.581	1.494	2.108	2.214	7.233
Varian	2.044	2.500	2.233	4.444	4.900	52.322
Range	4	5	4	7	6	20

Minimum	5	4	5	2	3	23
Maksimum	9	9	9	9	9	43
N	10	10	10	10	10	10

Hasil perhitungan statistik deskriptif hasil belajar sebelum perlakuan pada siswa kelompok kontrol menunjukkan nilai rata-rata (*mean*) pada indikator perasaan antusias sebesar 6,40; konsentrasi siswa sebesar 6,50; Senang sebesar 6,70; Respon sebesar 6,00; dan keaktifan siswa dalam belajar sebesar 6,30. Indikator senang memperoleh nilai Mean paling tinggi yaitu 6,70. Dengan demikian, dapat diambil kesimpulan bahwa perasaan senang dalam belajar merupakan indikator yang paling mempengaruhi hasil belajar siswa kelompok kontrol sebelum perlakuan.

Hasil Belajar Kelompok Kelas Eksperimen Sebelum Perlakuan

Sama halnya dengan kelompok kontrol, kelompok eksperimen juga diberi angket dengan jumlah dan pernyataan yang sama.

Tabel 3. Statistik deskriptif hasil belajar kelas eksperimen

Statistik Deskriptif	Indikator					Hasil Awal
	Antusias	Konsentrasi	Senang	Respon	Keaktifan	
<i>Mean</i>	7.30	6.35	6.80	6.70	6.55	33.70
<i>Median</i>	7.00	6.00	7.00	7.00	6.00	34.00
Modus	9	6	6	8	6	26
Std Deviasi	1.559	1.348	1.399	1.261	1.538	5.302
Varian	2.432	1.818	1.958	1.589	2.366	28.116
<i>Range</i>	5	5	5	3	6	16
Minimum	5	4	4	5	4	26
Maksimum	10	9	9	8	10	42
N	20	20	20	20	20	20

Hasil perhitungan statistik deskriptif hasil belajar sebelum perlakuan pada siswa kelompok eksperimen menunjukkan nilai rata-rata (Mean) pada indikator perasaan Antusias sebesar 7,30; Konsentrasi siswa sebesar 6,35; Senang sebesar 6,80; Respon sebesar 6,70; dan Keaktifan siswa dalam belajar sebesar 6,55. Indikator perasaan Antusias memperoleh nilai Mean paling tinggi yaitu 7,30. Dengan demikian, dapat diambil kesimpulan bahwa perasaan Antusias siswa dalam pembelajaran merupakan indikator yang paling mempengaruhi hasil belajar siswa kelompok eksperimen sebelum adanya perlakuan.

Hasil Belajar Siswa Kelompok Kelas Kontrol Setelah Perlakuan

Hasil yang diperoleh dari lapangan, menunjukkan data hasil belajar siswa kelompok kontrol setelah perlakuan pada masing-masing indikator, seperti, pada tabel berikut.

Hasil perhitungan statistik deskriptif hasil belajar setelah perlakuan pada siswa kelompok eksperimen menunjukkan nilai rata-rata (Mean) pada indikator perasaan Antusias sebesar 7,95; Konsentrasi siswa sebesar 6,20; Senang sebesar 6,85; Respon sebesar 6,80; dan Keaktifan siswa dalam belajar sebesar 6,70. Indikator Antusias memperoleh nilai Mean paling tinggi yaitu 7,95; diikuti oleh indikator perasaan Senang sebesar 6,85. Dengan demikian, dapat diambil kesimpulan bahwa perasaan Antusias dan Senang siswa terhadap Aplikasi Canva yang digunakan dalam pembelajaran merupakan indikator yang paling mempengaruhi hasil belajar siswa kelompok eksperimen setelah adanya perlakuan.

Tingkat Pengaruh Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar TIK di MTsN 3 Kuningan.

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari lapangan, data observasi terkait pengaruh aplikasi canva terhadap hasil belajar siswa kelompok eksperimen pada masing masing indikator dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 6. Lembar observasi siswa

No.	Indikator	Aspek yang di amati	Penilaian	
			Ya	Tidak
1	Tercapainya tujuan	Siswa terlihat tertarik dengan menggunakan <i>Aplikasi Canva</i> pada saat pembelajaran TIK.	27	4
		Siswa terlihat senang dan berminat untuk belajar TIK setelah menggunakan <i>Aplikasi Canva</i> .	27	4
2	Tepat sasaran	Siswa menggunakan <i>Aplikasi Canva</i> untuk mencatat dan merangkum materi ajar TIK.	27	4
		Siswa menggunakan <i>Aplikasi Canva</i> untuk mengerjakan tugas yang di berikan oleh guru TIK.	26	5
3	Perubahan	Siswa semakin aktif dalam bertanya dan mengutarakan pendapat saat pembelajaran berlangsung setelah menggunakan <i>Aplikasi Canva</i> .	20	11
		Siswa semakin sering mencari informasi dan materi seputar pembelajaran TIK.	24	7
4	Pemahaman program	Siswa memahami cara menggunakan media <i>Aplikasi Canva</i> .	31	0
		Siswa dapat login, menggunakan, dan menyimpan hasil karyanya dari <i>Aplikasi Canva</i> .	31	0
5	Tepat Waktu	Siswa dapat merangkum materi TIK secara langsung.	24	7
		Siswa dapat menyelesaikan tugas yang di berikan dengan <i>Aplikasi Canva</i> secara tepat waktu.	24	7
Jumlah			261	49
Persentase			84%	16%

Berdasarkan data di atas tampak bahwa secara keseluruhan partisipasi siswa selama proses pembelajaran dalam menggunakan aplikasi Canva sangat bagus. Hal ini dibuktikan dengan pada saat proses pembelajaran keseluruhan siswa dapat memahami dan menggunakan aplikasi canva, seluruh siswa juga dapat masuk dan menyimpan proyek yang sudah dikerjakan, sedangkan disaat sedang mengerjakan tugas dan rangkuman lebih dari setengah sampel siswa menjawab mengerjakan tugas secara tepat waktu, dan semakin aktif dalam bertanya, sehingga dari keseluruhan total indikator sebanyak 84% siswa yang betul betul berpengaruh menggunakan aplikasi dalam pembelajaran. Dan 16% aplikasi yang digunakan siswa tidak berpengaruh. Hasil ini menunjukkan bahwa pengaruh aplikasi sangat memuaskan.

Hasil Uji Normalitas

Hasil perhitungan uji normalitas yang telah dilakukan disajikan dalam tabel sebagai berikut

Tabel 7. Hasil Perhitungan Uji. Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
pretest_eksperimen	.167	10	.200*	.897	10	.206
posttest_eksperimen	.162	10	.200*	.929	10	.435
pretest_kontrol	.251	10	.074	.885	10	.150
posttest_kontrol	.249	10	.079	.878	10	.123

Berdasarkan tabel yang telah disajikan di atas menunjukkan jika empat data yang diperoleh berdistribusi normal. Maka dari itu dapat dikatakan jika pengujian selanjutnya menggunakan Uji T berpasangan (Paired T-test). Uji ini tidak memerlukan uji homogenitas varians karena perbandingan dilakukan dalam kelompok yang sama yakni satu kelas.

Hasil Uji Sample T Test

Uji Sample T Test digunakan untuk menjawab pertanyaan apakah terdapat pengaruh menerapkan media pembelajaran Canva terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK. Apabila hasil dari Uji Sample Paired T Test diperoleh nilai Sig (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen.

Tabel 8. Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error
					Mean
Pair 1	pre_eksperimen	33.7000	20	5.30243	1.18566
	post_eksperimen	34.5000	20	4.65098	1.03999

Tabel 9. *Paired samples test*

		Paired Differences					T	Df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	pre_eksperimen - post_eksperimen	-.800	1.54238	.34489	-1.52186	-.07814	-2.320	19	.032

Berdasarkan tabel di atas, didapat nilai sig. $0,032 < 0,05$, maka dapat dinyatakan terdapat pengaruh nilai pretest dengan posttest siswa kelas eksperimen atau Hipotesis Alternatif (Ha) diterima: adanya pengaruh yang signifikan antara hasil belajar siswa melalui penggunaan media pembelajaran Canva pada mata pelajaran TIK.

DISKUSI

Tingkat Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran TIK Sebelum Menggunakan Aplikasi Canva pada Siswa Kelas VIII.10 di MTsN 3 Kuningan

Proses pelaksanaan pembelajaran di kelas kontrol memakai metode konvensional dan pembelajaran di kelas eksperimen memakai aplikasi canva terlihat siswa menunjukkan respon yang positif dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran, hal ini berbanding terbalik dengan pelaksanaan pembelajaran di kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional. Dari daftar nilai pretest siswa pada kelas kontrol dapat diketahui nilai rata-rata pretest nya sebesar 31,90 dengan nilai tertinggi 43 dan nilai terendah 23. Lalu setelah diketahui kembali kondisi awal dari hasil belajar siswa kelompok kontrol dilihat dari berbagai indikator bahwa rata-rata mean paling rendah diperoleh oleh indikator respon dengan nilai 6,00 ini karena adanya minat yang kurang dan rasa ingin tahu terhadap materi pelajaran. Lalu karena respon yang rendah maka cenderung pasif terhadap materi TIK yang telah disampaikan, bahkan termasuk pengetahuan dasar maka indikator yang rata-ratanya rendah ialah keaktifan dengan nilai 6,30. Yang ketiga terendah ialah indikator rasa antusias dengan 6,40 dengan penelitian ini kita dapat mengetahui bahwa siswa kelompok kontrol tidak begitu semangat terhadap pelajaran TIK, apakah karena mereka yang semuanya berasal dari pondok atau mungkin memang pelajaran yang disajikan tidak menarik. Selanjutnya ialah dengan indikator konsentrasi dengan 6,50 indikator ini lumayan tinggi dikarenakan mereka selalu cukup konsentrasi ketika pelajaran TIK. Terakhir indikator yang paling tinggi ialah senang dengan 6,70 ini mungkin karena mereka senang dan suka terhadap pelajaran TIK saat berada di laboratorium komputer.

Kemudian kita beralih ke kelompok eksperimen, Kelompok ini memiliki sebaran hasil belajar yang beragam dari masing-masing anak. Kita dapat melihat dengan tingkat konsentrasi pada mata pelajaran yaitu 6,35 menjadi indikator yang terendah. Lalu diikuti dengan indikator keaktifan dengan 6,55. Lalu ada indikator respon yaitu 6,70. Dan yang tertinggi yaitu indikator antusias dan senang terhadap mata pelajaran TIK yaitu 7,30 dan 6,80. Hal ini menunjukkan bahwa pelajaran TIK sebetulnya disukai dan siswa semangat untuk mengikutinya namun siswa cenderung memiliki hasil yang rendah karena mungkin metode dan medianya yang kurang variatif dari gurunya.

Dengan kita mengetahui penjelasan diatas dapat diketahui bahwasanya hasil belajar awal TIK sebelum diberikan perlakuan dengan memakai aplikasi canva adalah rendah, hal ini juga dapat dibuktikan dengan hasil perhitungan kecenderungan hasil dalam tiga kategori yang mana kelompok kontrol memiliki sama-sama 10% siswa yang rendah dan tinggi hasil belajarnya dalam kelas. Sedangkan untuk dikategori sedang yaitu 80%. Lalu dikelompok eksperimen didapat hasil belajar yang tinggi yaitu 15% dan yang rendah 25%. Pada kelompok ini banyak siswa yang hasilnya sedang dengan nilai 60%. Dari hal tersebut dapat kita ketahui bahwa hasil belajar siswa tidak hanya dapat kita nilai lewat antusias, konsentrasi, senang, respon, dan keaktifan. Namun hasil belajar yang dikatakan baik apabila anak tersebut selain daripada mampu aktif dan partisipatif dalam pelajaran namun harus juga dapat mengingat dan memahami pelajaran dengan baik (Wardhanie, 2021)

Pengaruh Penerapan Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran TIK di Kelas VIII.10 di MTsN 3 Kuningan

Berdasarkan data yang telah dipaparkan bahwa dengan adanya semua siswa yang dapat menjalankan aplikasi canva dan sebanyak lebih dari 50% siswa yang dapat berperan aktif saat pembelajaran disaat aplikasi canva diterapkan, banyaknya siswa yang berminat untuk belajar TIK berkat diterapkan aplikasi canva sudah menjadi indikasi bahwa aplikasi ini mempunyai pengaruh saat digunakan (Elvionita, 2021). Untuk membuktikan jawaban yang diajukan oleh peneliti maka terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas. Hasil pretest dan posttest yang telah didapatkan akan di uji normalitasnya terlebih dahulu dengan tujuan mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Dari hasil uji normalitas pretest baik kelompok kontrol maupun kelompok eksperimen ditunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,150 dan 0,206 yang berarti data *pretest* di kelompok kontrol dan eksperimen berdistribusi normal. Pada hasil uji normalitas *posttest* ditunjukkan nilai signifikansi kelompok kontrol dan kelompok eksperimen memiliki nilai yaitu 0,123 dan 0,435 yang datanya

berdistribusi normal. Karena data yang di bandingkan diperoleh dari kelompok yang sama (satu kelas) maka tidak perlu dilakukan uji homogenitas. Selanjutnya untuk membandingkan antara hasil belajar kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen maka dari itu dapat dikatakan jika pengujian selanjutnya menggunakan Uji T berpasangan (*Paired T-test*).

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis kita dapat mengetahui bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang tidak menggunakan aplikasi canva dengan yang menggunakan aplikasi canva. Dalam hal ini bisa dilihat dari nilai signifikansi dari uji T berpasangan (*Paired T-test*) didapat nilai sig. $0,032 < 0,05$, maka dapat dinyatakan terdapat pengaruh nilai pretest dengan posttest siswa kelompok eksperimen atau Hipotesis Alternatif (H_a) diterima: adanya pengaruh yang signifikan antara hasil belajar siswa melalui penggunaan media pembelajaran Canva pada mata pelajaran TIK. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan Hasil belajar antara kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen.

Perbedaan hasil belajar tersebut dikarenakan adanya perbedaan perlakuan atau treatment pada masing-masing kelompok yakni pembelajaran menggunakan aplikasi canva untuk kelompok eksperimen dan tanpa menggunakan aplikasi canva untuk kelompok kontrol. Dan berdasarkan pembahasan dan hasil analisis di atas, bisa disimpulkan jika terdapat perbedaan meskipun tidak begitu signifikan pada hasil belajar antara kelompok yang tidak menerapkan metode pembelajaran mind mapping dengan kelompok yang menggunakan metode pembelajaran mind mapping. Dibuktikan dengan nilai rata-rata pretest kelompok eksperimen sebesar 31,90 dan rata-rata nilai posttest sebesar 32,00. Adapun pada kelompok kontrol nilai rata-rata pretest yaitu sebesar 33,70 dan rata-rata nilai posttest yakni 34,50. Aplikasi canva adalah aplikasi yang dapat membantu mengasah kreativitas berpikir sederhana serta aplikasi Canva adalah aplikasi termudah untuk didapatkan dan digunakan bagi siswa tingkat SMP. Penggunaan aplikasi canva pada mata pelajaran TIK di MTsN 3 Kuningan memberikan kemudahan untuk para siswa dalam memahami materi TIK.

Berdasarkan hasil pengolahan data, analisis serta pelaksanaannya maka bisa ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh terhadap hasil belajar TIK siswa dengan menerapkan penggunaan aplikasi Canva dalam pembelajaran TIK. Kemudian, ditunjang dengan berbagai faktor yang mempengaruhi hasil belajar lainnya seperti faktor lingkungan, yang meliputi suasana kelas yang nyaman untuk belajar, sarana prasarana yang memadai serta strategi pembelajaran yang digunakan. Dengan terlaksananya pembelajaran menggunakan aplikasi canva para siswa di kelompok eksperimen mengakui jika pembelajaran menggunakan aplikasi canva adalah pengalaman pertama karena memang belum ada yang menerapkan metode pembelajaran ini sebelumnya dan mendapatkan beberapa manfaat dari terlaksanakannya

pembelajaran menggunakan aplikasi Canva. Para siswa terlihat dapat mengembangkan wawasan dan ide dalam mengerjakan tugas yang diberikan, apabila ingin mengulang atau mereview kembali materi tersebut para siswa dapat dengan mudah hasil rangkuman dan tugas lainnya di galeri handphone yang telah dibuat, kemudian garis pentingnya para siswa dapat mengetahui garis besar suatu materi yang mereka pelajari serta materi yang awalnya panjang dan terlihat rumit dan tidak menarik dapat dibuat menarik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan terkait Pengaruh Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar TIK pada Kelas VIII di MTsN 3 Kuningan disimpulkan bahwa hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sebelum dan setelah pembelajaran dengan menggunakan Aplikasi Canva pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen yaitu 10% siswa mempunyai hasil belajar yang tinggi dan rendah, lalu 80% siswa mempunyai hasil belajar yang sedang pada kelompok kontrol sebelum adanya perlakuan. Setelah adanya perlakuan 20% siswa mempunyai hasil belajar yang tinggi, 70% siswa mempunyai hasil belajar yang sedang, dan 10% siswa mempunyai hasil belajar yang rendah. Adapun pada siswa kelompok eksperimen sebelum ada perlakuan, terdapat 15% yang mempunyai hasil belajar tinggi. lalu 60% dengan hasil belajar yang sedang. Dan 25% dengan hasil belajar rendah. Setelah adanya perlakuan dengan aplikasi canva hasil belajar siswa menjadi 15% untuk kategori tinggi dan rendah. Sedangkan 70% siswa mempunyai hasil belajar dengan kategori sedang.

Hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan (*treatment*) kelompok kontrol dan eksperimen terdapat peningkatan. Pengaruh aplikasi canva terhadap hasil belajar siswa kelas VIII.10 MTsN 3 Kuningan pada mata pelajaran TIK terbukti dalam hal ini bisa dilihat dari nilai signifikansi dari uji T berpasangan (*Paired T-test*) didapat nilai sig. $0,032 < 0,05$, maka dapat dinyatakan terdapat pengaruh nilai pretest dengan posttest siswa kelompok eksperimen sehingga Hipotesis nol (H_0) di tolak dan Hipotesis Alternatif (H_a) diterima: adanya pengaruh yang signifikan antara hasil belajar siswa melalui penggunaan media pembelajaran Canva pada mata pelajaran TIK

REFERENSI

- Audie, N. (2019). *Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik*. 586–595.
- Cepi Riyana. (2015). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*.
- Depdiknas. (2006). *Teknologi Komunikasi Informasi*.

- Fajri Ismail. (2014). *Evaluasi Pendidikan*.
- Garis Pelangi. (n.d.-a). *Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA*.
- Gilang Alfinandika dan Meilan Arsanti. (2022). *Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Masa Kini*. hlm 565.
- google. (2023). <https://www.google.com/amp/s/store.sirclo.com/blog/manfaat-aplikasi-canva/>
- Haling, M. M. dan A. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Canva Dalam Meningkatkan Kompetensi Guru*.
- Kemdikbud. (2021). *Aplikasi Komputer dalam Pendidikan*.
- M.Yusuf Salam dan Adam Mudinillah. (2021). Canva Application Development. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23, hlm 102.
- Melviia Elvionita. (2021). *Skripsi Pengaruh Penerapan Modul Elektronik Menggunakan Aplikasi Canva*.
- Muhammad Hasan, D. (2021). *Media Pembelajaran*.
- Muhammad Sholeh. (n.d.). *Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Membuat Konten Gambar...*
- Munir. (2017). *Pembelajaran Digital*. hlm 27.
- Nana, S. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. hlm 35.
- Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. hlm 58-59.
- Pius Abdillah & Danu Prasetya. (n.d.). *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*.
- Ratih Kusumatuti, S. P. (2022). *Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran*.
- Rodhatul Jennah. (n.d.). *Media Pembelajaran*. hlm 55.
- Rusman, D. (2012). *Model-model pembelajaran*.
- Sapto Haryoko. (2009). Efektivitas Pemanfaatan Audio-Visual. *Edukasi Elektro*, 5, hlm 3.
- Sekretaris Jenderal Mahkamah Konstitusi. (n.d.). *Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi*.
- Setria Utama Rizal, dkk. (2016). *Media Pembelajaran Edisi Revisi Panduan Membuat Presentasi*. hlm 10.
- Setya Resmini, dkk. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar. *Jurnal Abdimas Siliwangi*, 4, hlm 337.
- Siregar, P., Sonang & Rindi, G, H. (2019). *Ayo Latihan Mengajar, Implementasi Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar Peerteaching dan Microteaching*. hlm 138.
- Siti Khodijah. (2018). *Dampak Penggunaan TIK Terhadap Perilaku Sosial Siswa*. 169.
- Skripsi Miftahul Fadila Saza. (2023). *Pengaruh Media Pembelajaran Canva for Education terhadap Minat Belajar Siswa Melalui Pada Mata Pelajaran SKI di Kelas XI IPS MAN 1 Jakarta*.
- Skripsi Muhamad Aryono Rangko. (2020). *Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Tema 2 Subtema 1 Kelas V SDN 14 Mataram*.
- Skripsi Ridho Ramadhan. (2023). *Efektivitas Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar PAI Pada Kelas VIII SMP NU Bululawang*.
- Sugiyono. (2009a). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. hlm 112.
- Sugiyono & Agus Susanto. (2015). *Cara Mudah Belajar SPSS & Lisrel*. hlm 333.
- Suharsimi Arikunto. (2009). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. hlm 65.
- Yaara Zukerman. (2014). *Ulasan Canva. Alat Gratis Ini Memberikan Kesederhanaan Yang Sangat Di Butuhkan Dalam Proses Desain*.
- Yohannes Jamun. (2018). *Dampak Teknologi Terhadap Pendidikan*. Vol 10, hlm 51.