JKIP : Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan
Volume 4 No 1 Halaman 266 - 270

The Effect Of Using The Canva Application On Student Learning Outcomes In Mathematics Subjects

Pengaruh Penggunaan Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Matematika

Afina[1]*, Hoirunnisak[2], Kusmiyati[3], Ahmad Hatip[4], Soesiana Tri Ekawati Silver[5]
[1,2,3,4,5]Universitas Dr Soetomo
Email : [*1]dokumenwindi14@gmail.com, [2]hoirun40@gmail.com, [3]kusmiyati@unitomo.ac.id, [4]ahmad.hatip@unitomo.ac.id, [5]soesiana.tri@unitomo.ac.id

*Corresponding Author

Received : October 2023, Revised : November 2023, Accepted : November 2023

ABSTRACT

The Canva application can be an interactive learning media option that provides features for education, marketing, advertising and so on. Using the Canva media application can increase teacher creativity in preparing media and simplify the process of delivering learning material. This media can also make it easier for students to understand learning material or convey messages in text or video form. Not only that, learning media using Canva can help to make it easier for students to be more interested and motivated by the lessons delivered in this media. This type of research is quantitative research which aims to determine whether there is an influence of using Canva on student learning outcomes. Data collection techniques were carried out by distributing questionnaires and administering mathematics learning outcomes tests. The data analysis carried out was a regression test. The results of this research are that there is an influence of using Canva on students' mathematics learning outcomes.
Keywords: *learning media, learning, canva, learning outcomes*

ABSTRAK

Aplikasi Canva bisa menjadi salah satu pilihan media pembelajaran interaktif yang menyediakan fitur untuk edukasi, pemasaran, periklanan dan lain sebagainya. Penggunaan aplikasi media Canva dapat meningkatkan kreativitas guru dalam menyiapkan media dan mempermudah proses penyampaian materi pembelajaran. Media ini juga dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran atau menyampaikan pesan dalam bentuk teks atau video. Tidak hanya itu, media pembelajaran dengan menggunakan Canva dapat membantu untuk memudahkan siswa agar lebih tertarik dan termotivasi dengan pembelajaran yang disampaikan melalui media ini. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif yang bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan Canva terhadap hasil belajar siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menyebarkan angket dan pemberian tes hasil belajar matematika. Analisis data yang dilakukan adalah uji regresi. Hasil dari penelitian ini adalah terdapat pengaruh penggunaan Canva terhadap hasil belajar matematika siswa.
Kata Kunci: media pembelajaran, pembelajaran, canva, hasil belajar

1. Pendahuluan

Undang undang Sistem Pendidikan Nasional No.20 Tahun 2003 menyebutkan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasaan, 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 pendidik kepeserta didik. Dengan demikian,

pendidikan yang didalamnya terdapat proses belajar akan membawa pada perubahan perilaku atau terbentuknya kepribadian seseorang (Aryani & Wahyuni, 2021).

Perkembangan pendidikan pada saat ini mengalami banyak perubahan dikarenakan adanya dampak pandemi Covid-19. Menurut Siahaan M (2020 :73 - 80) akibat dari pandemi covid-19 ini, menyebabkan diterapkannya berbagai kebijakan untuk memutus mata rantai penyebaran virus covid-19, upaya yang dilakukan pemerintah salah satunya menerapkan himbauan kepada masyarakat agar melakukan physical distancing. Pendidikan di Indonesiapun menjadi salah satu bidang yang terdampak akibat adanya pandemi covid-19. Dengan adanya pembatasan interaksi, kementrian pendidikan di Indonesia juga mengeluarkan kebijakan dengan meliburkan sekolah dan mengganti proses kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan sistem dalam jaringan (daring). Penerapan media pembelajaran yang bias digunakan pada pembelajaran daring seperti Zoom, GoogleMeet, GoogleClassroom, WhatsApp, dan media lainnya yang bias menjadi solusi yang tepat agar dapat diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran meskipun dilakukan dari rumah masing-masing dampak pandemic Covid-19 yang menimpa hampir semua negara-negara di dunia (Khasanah et al., 2020). Dengan media pembelajaran aktivitas belajar mengajar tetap dapat dilaksanakan, pemberian tugas dan pengumpulan tugas, absensi, hingga penyampaian materi belajar. Namun dengan menggunakan sistem pembelajaran daring ini, terkadang muncul berbagai masalah yang dihadapi oleh peserta didik dan pendidik(Santoso et al., 2020; Hasim et al., 2021).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran matematika dan peserta didik di SMAN Batuan Sumenep. Pendidik menggunakan media WhatsApp Group dan google classroom sebagai media pembelajaran yang digunakannya untuk proses pembelajaran. Pendidik saat memberikan materi pelajaran hanya mengirimkan voicenote. Kemudian untuk peserta didik mengumpulkan tugasnya dikirim kegoogle classroom. Dengan menggunakan media tersebut banyak peserta didik yang terlambat mengikuti pembelajaran dan ada juga yang tidak mengikuti proses pembelajaran. Kemudian peneliti diperlihatkan hasil ulangan harian, ternyata masih banyak nilai mereka yang berada dibawah KKM. KKM di SMAN 1 Batuan Sumenep adalah 70. Permasalahan ini muncul bukan karena kemampuan belajar peserta didik yang kurang, namun ketika peneliti mewawancarai peserta didik tentang kesulitan mereka pada saat mengikuti proses pembelajaran. Peserta didik tidak memahami materi dengan sempurna, peserta didik merasa malas, bosan dan jenuh mengikuti proses pembelajaran. Dikarenakan penyampaian materi hanya lewat voicenote di Whats App Group (Rachmawati et al., 2020). Akibatnya nilai peserta didik banyak yang dibawah KKM. 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 difahami, kemudian mereka tidak cepat bosan ketika belajar dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik (Wandini et al., 2022).

Maka dari itu sebagai pendidik meskipun pembelajaran dilaksanakan secara online, media pembelajaran perlu menjadi perhatian khusus supaya materi pembelajaran yang disampaikan menarik dan informatif, sehingga peserta didik ketika mengikuti pembelajaran online dapat terlaksana dengan baik, penuh antusias, dan menyenangkanya itu dengan menggunakan media pembelajaran interaktif. Karakteristik paling penting pada media pembelajaran interaktif yaitu siswa tidak hanya memperhatikan penyajian atau objek, tetapi juga dipaksa untuk berinteraksi selama mengikuti pelajaran (Harsiwi & Arini, 2020 : 1104 - 1113)

Oleh karena itu 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, pamflet, brosur, grafis, infografis, 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 oleh pemula sekalipun dan mudah untuk digunakan secara online. 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. Tidak hanya pendidik yang dapat menggunakan aplikasi canva karena canva merupakan salah satu aplikasi yang gratis dan terbuka untuk umum. Dengan canva dapat membantu kita membuat desain yang kita inginkan tanpa harus mendesain dari awal. pendidik juga dapat menggunakan template, animasi, dengan warna yang menarik dan font untuk mempercantik presentasi yang ditampilkan. Hasil desain juga otomatis tersimpan pada web canva dan dapat dibagi di sosial media. Pembuatan media pembelajaran melalui aplikasi canva ini, pesan pendidik kepeserta didik akan tersampaikan dengan efektif dengan memberikan kemudahan penyampaian materi yang mudah difahami dan lebih menarik, yang sesuai dengan taraf berfikir peserta didik membuat peserta didik dapat memahami materi secara cepat, dan dapat diulang ketika mereka berada dirumah, sehingga mereka termotivasi untuk belajar. Namun karena aplikasi ini berbasis cloud/web, tentu saja tidak dapat diakses jika tidak ada koneksi internet, selain itu juga desain yang disajikan dalam aplikasi canva ada beberapa template yang berbayar, tetapi hal ini tidak menjadi masalah dikarenakan banyak template yang bagus dan gratis saat dipakai. Dengan aplikasi canva tidak hanya dapat membuat media pembelajaran interaktif tetapi juga dapat digunakan dalam pembuatan logo, poster, banner iklan, konten social media, desain kemasan produk, intro YouTube, desain editor majalah atau buku dan masih banyak lagi. Aplikasi canva ini dapat digunakan dimanapun pada waktu kapanpun.

Dari permasalahan-permasalahan di atas maka pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran perlu dikaji lebih dalam dengan melihat respon peserta didik terhadap proses pembelajaran. Sehingga dapat diketahui bentuk media pembelajaran yang diinginkan peserta didik.

Berdasarkan permasalahan diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Penggunaan Aplikasi Canva Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Matematika di SMA Negeri 1 Batuan Sumenep

2. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuasi eksperimen atau eksperimen semu. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Peneliti ingin mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan Canva terhadap hasil belajar peserta didik di SMAN 1 Batuan Sumenep. Anngota sampel penelitian ini terdiri sari 19 subjek. Teknik pengumpulan data yang dilakukan yaitu tes dan penyebaran angket. Analisis data yang digunakan yaitu analisis regresi.

3. Hasil Dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Untuk menjawab permasalahan di atas, berikut ini statistik deskriptif mengenai data penelitian yang diperoleh peneliti yang meliputi rata-rata siswa, nilai minimum, nilai maksimum, dan standart deviasi.

Tabel 1. Statistik Deskiptif Sampel Penelitian

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Hasil Belajar	19	34,00	85,00	60,0421	13,62148
Valid N (listwise)	19				

Berdasarkan tabel 1 didapat nilai minimum hasil belajar siswa yaitu 34, nilai maksimumnya 85, rata-rata 60,0421 dan standart deviasi 13,62148. Untuk variabel independen penggunaan media canva peneliti menggunakan angket didapat hasil sebagai berikut.

Tabel 2. Statistik Deskriptif Penggunaan Media Canva

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Penggunaan Canva	19	84,00	144,00	116,1579	17,52859
Valid N (listwise)	19				

Tabel 2 didapat nilai minimum hasil belajar siswa yaitu 84, nilai maksimumnya 144 rata-rata 116,1579 dan standart deviasi 17,52859. Uji normalitas dilakukan dengan tujuan apakah sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

Variabel	Nilai Probabilitas (Assymp (Sig.2 tailed))
Penggunaan Canva	0,200
Hasil Belajar	0,200

Berdasarkan analisis data di atas, diperoleh nilai probabilitas 0,200 > 5% artinya sampel berasal dari populasi yang berdisitribusi normal. Selanjutnya uji linearitas. Uji ini bertujuan untuk mengetahui apakah kedua variabel memiliki hubungan yang linear atau tidak. Berdasarkan hasil analisis data dengan SPSS diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 4. Hasil Uji Linearitas

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Hasil Belajar * Penggunaan Canva	Between Groups	(Combined)	3307,001	17	194,529	5,930	,314
		Linearity	1906,534	1	1906,534	58,117	,083
		Deviation from Linearity	1400,467	16	87,529	2,668	,451
	Within Groups		32,805	1	32,805		
	Total		3339,806	18			

Kedua variabel memilikki hubungan yang tidak linear berdasarkan nilai probabilitas yaitu 0,451 lebih dari 5%. Dengan demikian peneliti menggunakan regresi non parametrik untuk menjawab rumusan masalah. Adapun hasil analisi regresi non parametrik yaitu.

ANOVA

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Regression	1907,104	2	953,552	10,649	,001
Residual	1432,702	16	89,544		
Total	3339,806	18			
The independent variable is Penggunaan Canva.					

Berdasarkan hasil analisis data di ata, diperoleh nilai probabilitas 0,001 < 5% artinya penggunaan Canva berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Pembahasan

Canva adalah program desain rancangan yang dilakukan secara online yang menyediakan berbagai macam desain, yaitu seperti desain media sosial, presentasi, video, cetakan pemasaran, kantor, kolase foto, sampul buku, sampul majalah, kalender, poster, lembar kerja, laporan, agenda, komik, proposal, sampul ebook dan masih banyak desain lainnya. dalam canva ini menyediakan fitur-fitur yang digunakan untuk pendidikan, pemasaran, periklanan dan lain sebagainya.

Penggunaan Canva membawa pengaruh signifikan terhadap hasil belajar. Hal ini dibuktikan dengan analisis data yang dilakukan peneliti dengan SPSS Seuai dengan manfaat canva yang dapat menghasilkan sebuah desain yang kreatif dan menarik yang akan mengahasilkan sebuah media tentunya. Jenis-jenis presentasi yang tersedia dalam aplikasi

canva, yaitu: seperti presentasi pendidikan, pemasaran, penjualan, periklanan dan lain sebagainya. Pengunaan media Canva dapat meningkatkan kreativitas guru dalam mempersiapkan media dan mempermudah dalam proses penyampaian materi pembelajaran. Media tersebut juga bisa mempermudah peserta didik untuk memahami materi pembelajaran atau penyampaian pesan dalam bentuk teks ataupun video. Tidak hanya itu, media pembelajaran menggunakan Canva ini dapat membantu untuk mempermudah peserta didik lebih tertarik dan termotivasi dengan pelajaran yang disampaikan dalam media tersebut.

4. Penutup

Berdasarkan hasil analisis data di atas dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh signifikan penggunaan canva terhadap hasil belajar matematika. Hal ini mengartikna bahwa penggunaan canva sangat berkontribusi terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan solusi bagi guru bahwa untuk meningkatkan hasil belajar siswa salah satunya adalah dengan menggunkan canva dalam pembelajaran.

References

Aryani, N., & Wahyuni, M. (2021). Belajar dan Pembelajaran.Yogyakarta: Bintang Pustaka Madani.

Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu,* 4:1104-1113

Hasim, W., Kusen, K., Hartini, H., & Daheri, M. (2021). Perencanaan Strategi Guru dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada masa Covid-19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 3*(6), 3884-3897.

Khasanah, D. R. A. U., Pramudibyanto, H., & Widuroyekti, B. (2020). Pendidikan dalam masa pandemi covid-19. *Jurnal Sinestesia, 10*(1), 41-48.

Mudinillah, A.(2021). *Software untuk Media Pembelajaran.*Yogyakarta: Bintang Pustaka Madani.

Rachmawati, Y., Ma'arif, M., Fadhillah, N., Inayah, N., Ummah, K., Siregar, M., ... & Auliyah, A. (2020). Studi eksplorasi pembelajaran pendidikan IPA saat masa pandemi covid-19 di UIN Sunan Ampel Surabaya. *Indonesian Journal of Science Learning, 1*(1), 32-36.

Santoso, S., Suyahmo, S., Rachman, M., & Utomo, C. B. (2020). Urgensi pendidikan karakter pada masa pandemi Covid 19. In *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana (PROSNAMPAS)* (Vol. 3, No. 1, pp. 558-563).

Siahaan, M.(2020). Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Dunia Pendidikan. *Jurnal Kajian Ilmiah(JKI)*,73-80

Wandini, R. R., Sipahutar, D. A., Rahmawati, I., Diah, R., & Harpani, S. (2022). Merubah Pandangan Siswa yang Menganggap Pembelajaran PKn Membosankan Menjadi Pembelajaran PKn Yang Menyenangkan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, *4*(4), 1489-1496.