

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS CANVA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA

Ana Hamimatul Mangdhuroh¹, Machnuna^{2*}, Ummu Sholihah³, Eni Setyowati⁴

¹²³⁴Tadris Matematika UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung

¹hamimaana@gmail.com, ²chunamach43@gmail.com,

³ummu_sholihah@uinsatu.ac.id, ⁴eniaintulungagung@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to investigate the impact of Canva-based mathematics learning media on student learning outcomes. The experimental quantitative research with a post-test design involved 72 participants divided into two groups: VII G as the experimental class and VII J as the control class. Data collection was conducted through tests, then analyzed using t-test to identify the significance of the learning media's influence. Statistical analysis findings through the t-test revealed sample uniformity with a probability of 0.049, which exceeds the critical threshold of 0.05. This indicates a meaningful variation in post-test achievements between the two research groups. Consequently, Canva-based mathematics learning media demonstrably exerts a positive influence, highlighting its superior effectiveness in classroom instructional processes.

Keywords: Learning Media, Student Learning Outcomes, Canva

ABSTRAK

Penelitian ini bermaksud menyelidiki pengaruh media pembelajaran matematika berbasis Canva terhadap hasil belajar siswa. Penelitian kuantitatif eksperimental dengan rancangan *posttest design* melibatkan 72 peserta didik yang terbagi dalam dua kelompok: VII G sebagai kelas eksperimen dan VII J sebagai kelas kontrol. Pengumpulan data dilaksanakan melalui tes, kemudian dianalisis dengan uji-t untuk mengidentifikasi signifikansi pengaruh media pembelajaran. Temuan analisis statistik melalui uji-t mengungkapkan keseragaman sampel dengan probabilitas 0,049, yang melampaui batas kritis 0,05. Hal tersebut menunjukkan terdapat variasi bermakna dalam capaian *posttest* antar kedua kelompok penelitian. Kesimpulannya, media pembelajaran matematika berbasis Canva terbukti memberikan pengaruh positif, menunjukkan keunggulan efektivitas dalam proses pembelajaran di ruang kelas.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Hasil Belajar Siswa, Canva

A. Pendahuluan

Matematika memainkan peranan signifikan dalam mengembangkan kapasitas intelektual manusia. Meskipun demikian, realita menunjukkan bahwa

tidak seluruh peserta didik memiliki ketertarikan terhadap proses pembelajaran matematika (Sandri & Mailani, 2021). Selaras dengan pandangan akademis, matematika tergolong bidang studi yang memiliki

signifikansi tinggi dalam kurikulum pendidikan. Meskipun demikian, antusiasme peserta didik terhadap pembelajaran matematika cenderung rendah, yang mengakibatkan persepsi bahwa materi tersebut kompleks dan sukar dicerna, yang pada gilirannya berdampak pada capaian hasil belajar siswa. Kondisi ini timbul akibat penggunaan sumber bahan ajar yang belum memadai dan belum dijalankan secara sistematis. Cara mengajar yang dilakukan oleh pendidik secara berulang, yakni terpaku pada konsep teoritis dan pengulangan materi serta pemberian tugas dalam aktivitas pembelajaran, berpotensi menciptakan kejenuhan pada siswa. Pendekatan seperti ini mendorong menurunnya gairah dan partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran, yang pada akhirnya berdampak signifikan terhadap hasil belajar mereka (Janah et al., 2022).

Upaya untuk mengoptimalkan hasil belajar siswa pada ranah matematika menuntut pengembangan strategi pengajaran yang mampu membangkitkan antusiasme dan semangat belajar. Salah satu pendekatan yang dapat ditempuh adalah memanfaatkan media pembelajaran yang terus mengalami perkembangan. Media

pembelajaran berperan sebagai instrumen pendukung proses transfer pengetahuan yang bertujuan mencapai keberhasilan edukasi secara optimal (Tafonao, 2018). Media pembelajaran yang menarik bisa menjadi stimulus yang bagus bagi siswa dalam proses pembelajaran. Hasil dari perkembangan teknologi ini salah satunya adalah aplikasi canva.

Media canva sendiri, merupakan salah satu perkembangan teknologi dalam bidang desain online. Pada aplikasi canva terdapat berbagai desain atau template yang bisa digunakan yaitu poster, grafik, brosur, presentasi, video, dll (Purba & Harahap, 2022). Penggunaan canva sebagai media pembelajaran menawarkan pendekatan kreatif yang memungkinkan tenaga pengajar dan pelajar merancang materi instruksional dengan daya tarik tinggi. Keunggulan platform canva meliputi: 1) ragam rancangan visual yang memukau, 2) mendorong daya kreasi pengajar dan siswa dalam menyusun perangkat pengajaran, 3) efisiensi waktu pembuatan media instruksional, 4) kemudahan perancangan melalui piranti bergerak, 5) kemampuan berkolaborasi antar pengguna (Tanjung & Faiza, 2019).

Aplikasi canva memperlihatkan beberapa keterbatasan, yakni: 1) hanya bisa diakses menggunakan internet, 2) dibutuhkan sinyal internet yang stabil, 3) beberapa template desain dan fitur hanya bisa diakses menggunakan akun premium, 4) ketika membuat slide presentasi belum terdapat fitur membuat tabel (Rohma & Sholihah, 2021).

Aplikasi canva merupakan media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana edukasi. Penelitian yang diselenggarakan oleh (Fazriyah et al., 2023) menguraikan bahwa media pembelajaran canva memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada kelas eksperimen. Penelitian yang dilaksanakan (Jannah et al., 2023) menunjukkan mengindikasikan bahwa media pembelajaran canva membawa dampak konstruktif dalam proses belajar matematika di tingkat sekolah menengah pertama. Temuan (Vii et al., 2023) menegaskan kemampuan media pembelajaran canva dalam meningkatkan antusiasme siswa selama mengikuti proses pembelajaran di kelas.

Merujuk pada penelitian sebelumnya, penggunaan media

interaktif berbasis canva menunjukkan kontribusi yang bermakna terhadap hasil belajar siswa, khususnya pada tingkat sekolah menengah pertama. Namun, penelitian mengungkapkan belum tersedianya penelitian yang memanfaatkan *Posttest-Only Control Design* untuk menyelidiki hasil belajar siswa melalui Canva. penelitian bertujuan menelaah perbedaan capaian pembelajaran dengan metode visual Canva versus pendekatan konvensional, yang tertuang dalam "Pengaruh Media Pembelajaran Matematika Berbasis Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa".

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif melalui metode penelitian terstruktur. Rancangan penelitian mengadopsi desain eksperimental *Posttest-Only Control* (Sugiyono, 2016), yang mencakup dua sampel kelompok terpilih secara acak: kelas kontrol (pembelajaran konvensional) dan kelas eksperimen (pembelajaran berbasis canva). Prosedur pengumpulan data dilaksanakan melalui serangkaian pengamatan,

tes, dan dokumentasi. Populasi penelitian mencakup 72 siswa dari Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Ngadiluwih, terbagi ke dalam kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan komposisi seimbang, untuk menganalisis perbedaan yang signifikan.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil dan pembahasan dari penelitian ini yaitu, sebagai berikut.

Hasil Penelitian

Rangkaian penelitian ini diselenggarakan melalui serangkaian pengujian dan intervensi pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Prosedur sistematis tersebut dimaksudkan untuk menghimpun keterangan berkenaan dengan pengaruh media pembelajaran matematika berbasis canva terhadap hasil belajar siswa di kelas VII SMPN 1 Ngadiluwih. Penelitian menitikberatkan pada analisis skor *posttest* yang diperoleh melalui instrumen tes hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran interaktif canva. Capaian skor hasil belajar dapat dipaparkan sebagai berikut:

Tabel 1 Hasil Belajar *Posttest* siswa

N	Nilai Minimum	Nilai Maksimum	Rata- Rata
---	------------------	-------------------	---------------

36	2.0	50.00	20,31
36	10.00	100.00	43,89

Berdasarkan data yang tertera dalam tabel 1, dapat diamati bahwa capaian rerata hasil belajar pada kelas kontrol sebelum memanfaatkan media pembelajaran Canva memperlihatkan skor 20,31, dengan sebaran nilai berkisar antara 2,0 sampai 50,00. Adapun capaian siswa di kelas eksperimen setelah menerapkan media pembelajaran Canva mencatat rerata 43,89, dengan spektrum nilai dari 10,00 sampai 100,00. Dengan demikian, terdapat peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa sebesar 23,58 poin. Perbedaan ini dapat dikaitkan dengan variasi perlakuan yang diberikan pada kedua kelompok tersebut.

Uji Normalitas

Rangkaian prosedur statistik ini bertujuan menentukan keselarasan sebaran data penelitian dengan kaidah distribusi normal. Perhitungan statistik dilakukan berdasarkan informasi yang diperoleh melalui instrumen survei berkenaan dengan media pembelajaran Canva dan hasil belajar siswa. Teknik analisis menggunakan pendekatan

Kolmogorov Smirnov dengan menetapkan ambang signifikansi pada level 0,05 (5%). Hasil uji normalitas akan dipaparkan secara sistematis pada bagian selanjutnya.

Tabel 2 Uji Normalitas
One-Sample Kolmogrov-Smirnov Test

		Posttest kelas 7j	Posttest kelas 7g
N		36	36
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	20.31	43.89
	Std. Deviation	11.499	29.950
	Absolute	187	123
Most Extreme Differences	Positive	.177	.123
	Negative	-.187	-.110
Test Statistic		.187	.123
Asymp. Sig. (2-tailed) ^c		.113	.186
Monte Carlo			
Sig. (2- tailed) ^d		.003	.182
	Sig.		
	99% Confiden ce Interval	.002	.172
		.004	.192

Prosedur penentuan normalitas menggunakan metode Kolmogorov Smirnov, dinyatakan valid apabila probabilitas statistik (Signifikansi) mencapai atau melebihi 0.05, yang mengindikasikan penyebaran data mengikuti distribusi normal. Temuan

statistik untuk *posttest* kelas kontrol menunjukkan angka 0.113, yang melampaui batas ambang 0,05, sehingga mengonfirmasi sebaran data berdistribusi normal pada kelompok tersebut. Serupa dengan hal itu, hasil *posttest* kelas eksperimen menghasilkan nilai signifikansi 0.182, yang secara matematis berada di atas batas 0.05, menegaskan bahwa sebaran data pada kelompok eksperimen pun terdistribusi secara normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas merupakan prosedur analitik yang bertujuan mengidentifikasi kesetaraan karakteristik sebaran antarkelompok yang diteliti. Prosedur penarikan kesimpulan dilaksanakan berdasarkan kriteria pengujian hipotesis: apabila angka signifikansi mencapai atau melebihi 0,05, maka hipotesis nol dapat diterima, yang mengindikasikan keseragaman sebaran pada rangkaian data yang ditelaah. Hasil perhitungan uji homogenitas data *posttest* dapat diamati dalam tabel penyajian berikut:

Tests of Homogeneity of Variances					
		<i>Levene Statistic</i>	<i>df1</i>	<i>df2</i>	<i>Sig.</i>
P O S T E S T	<i>Based on Mean</i>	24.408	1	70	.314
	<i>Based on Median</i>	21.180	1	70	.314
	<i>Based on Median and with adjusted df</i>	21.180	1	48.638	.316
	<i>Based on trimmed mran</i>	25.080	1	70	.314

Uji T

Tabel 4 Grup Statistik Uji T

[illegible]

Variances Assumed tercatat sebesar 0,049, yang berada di bawah ambang 0,05. Merujuk pada temuan statistik, hipotesis nol (H_0) tidak dapat dipertahankan, sedangkan hipotesis alternatif (H_a) mendapatkan dukungan analitis. Berdasarkan penelitian mendalam, dapat disimpulkan bahwa terdapat variasi signifikan dalam capaian *posttest* antara kelas kontrol dan kelas eksperimen setelah menerapkan Canva sebagai media pembelajaran matematika.

Pembahasan

Penelitian melibatkan sampel sejumlah 36 siswa dengan taraf signifikansi 5%. Penelitian ini menggunakan media canva sebagai instrumen utama. Berdasarkan analisis tabel 4, terungkap perbedaan signifikan pada tes hasil belajar antara kelas yang tidak menggunakan canva dan kelas yang menerapkan media canva tersebut. Pengukuran hasil belajar dilaksanakan melalui instrumen tes berbentuk essay yang terdiri atas 10 butir pertanyaan. Berdasarkan penelitian (Maisarah et al., 2023), dapat dirumuskan bahwa media video yang dibangun menggunakan canva memperlihatkan kapasitas

untuk menopang aktivitas pembelajaran, terutama dalam lingkup matematika. Selanjutnya, dapat dipaparkan bahwa media canva memberikan sumbangan yang konstruktif pada capaian belajar siswa.

Berdasarkan pengujian hipotesis, teridentifikasi variasi yang signifikan pada skor akhir antara kelas kontrol dan kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran Canva. Kesimpulannya, terdapat pengaruh nyata media pembelajaran Canva pada hasil belajar siswa. Perbandingan skor akhir kedua kelas menunjukkan peningkatan yang patut dicermati. Analisis statistik sampel menunjukkan bahwa skor pascaujian pada kelas kontrol sebelum menggunakan media Canva tercatat dengan rerata 20,31, dengan rentang nilai antara 2,0 hingga 50,00. Adapun capaian belajar siswa pascaperlakuan melalui penggunaan Canva di kelas eksperimen memperlihatkan rerata 43,89, dengan spektrum nilai berkisar 10,00 hingga 100,00. Dengan demikian, terdapat peningkatan hasil belajar sebesar 23,58 poin. Perbedaan signifikan ini dapat dikaitkan dengan variasi perlakuan yang diterapkan melalui

media pembelajaran interaktif Canva pada kedua kelompok penelitian.

Hasil analisis data melalui prosedur uji-t dimulai dengan pengujian normalitas. Hasilnya menunjukkan bahwa sampel pada kelas kontrol memperoleh nilai 0.113, yang memenuhi kriteria distribusi normal ($p < 0,05$). Adapun analisis pascates pada kelas eksperimen menghasilkan angka 0.182, di mana tingkat signifikansi berada di atas ambang 0.05, mengindikasikan sebaran data yang sesuai kaidah normalitas untuk evaluasi pascates di kelas eksperimen tersebut. Analisis terhadap pengujian homogenitas mengungkapkan koefisien signifikansi 0,314, yang melampaui batas kritis 0,05. Merujuk pada temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa distribusi varians antara post-test kelas kontrol dan kelas eksperimen memperlihatkan keseragaman statistik yang konsisten. Dengan demikian, prasyarat utama untuk melaksanakan uji t telah terpenuhi secara metodologis. Merujuk pada analisis statistik pengujian hipotesis (uji t) yang telah dilakukan, terungkap bahwa nilai signifikansi pada Equal Variances Assumed tercatat sebesar 0,049, yang berada di bawah ambang 0,05. Konsekuensinya, H_0 tidak

dapat dipertahankan dan H_a memperoleh dukungan. Merujuk pada penemuan yang diperoleh, dapat disimpulkan adanya perbedaan signifikan dalam capaian post-test antara kelas kontrol dan kelas eksperimen pascapenggunaan Canva sebagai media pembelajaran matematika.

D. Kesimpulan

Merujuk pada analisis sebelumnya, penelitian mengungkapkan bahwa implementasi media pembelajaran Matematika berbasis canva memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa di tingkat kelas VII pada SMPN 1 Ngadiluwih. Kesimpulan tersebut didasarkan pada analisis statistik uji-t yang memperlihatkan keseragaman sampel. Berdasarkan analisis statistik pada tabel pengujian, dengan merujuk pada kolom Equal variances assumed, terungkap nilai probabilitas signifikansi 0,049. Temuan ini mengindikasikan perbedaan bermakna dalam skor posttest antara kelas kontrol dan kelas eksperimen yang menerapkan media pembelajaran Canva. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran Canva

memberikan kontribusi positif terhadap hasil belajar, di mana media tersebut terbukti lebih produktif dan bermakna dalam proses pembelajaran di ruang kelas.

DAFTAR PUSTAKA

Jurnal

- Fazriyah, N., Yulianti, A., & Saraswati, A. A. I. R. A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Canva Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 3(1), 34–45.
- Janah, F. N. M., Nuroso, H., & Isnuryantono, E. (2022). Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 3(1), 78–84.
- Jannah, F. N. M., Nuroso, H., Mudzanatun, M., & Isnuryantono, E. (2023). Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1).
- Maisarah, M., Maolida, N., & Prasetya, C. (2023). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Canva Pada Pelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), Article 1. <https://doi.org/10.30742/tpd.v5i1.2932>
- Purba, Y. A., & Harahap, A. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di SMPN 1 NA IX-X Aek Kota Batu. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), Article 2. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1335>
- Rohma, A., & Sholihah, U. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL BERBASIS APLIKASI CANVA MATERI BANGUN RUANG LIMAS. *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Lampung*, 9, 292–306. <https://doi.org/10.23960/mtk/v9i3.pp292-306>
- Sandri, E., & Mailani, E. (2021). Pengembangan E-Modil Bercirikan Etnomatika Suku Simalungun Berbasis HOTS Pada Materi Bangun Datar Kelas IV SD. *JS (JURNAL SEKOLAH)*, 5(3), 78. <https://doi.org/10.24114/js.v5i4.28259>
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2).
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. *Jurnal Pedagogika Dan Dinamika Pendidikan* 7, No. 2 (2019): 221–35.
- Vii, K., Batara, S. M. P., & Kabupaten, G. (2023). *Jejak Pembelajaran: Jurnal Pengembangan Pendidikan*. 7(3), 40–52.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. PT Alfabet.