

**EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
CANVA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA**

SKRIPSI

Oleh:

SILVIA PUTRI ALIFAH

NIM : 322020002



**PROGRAM STUDI ADMINSTRASI PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALEMBANG**

2024

**EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
CANVA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA**

SKRIPSI

Diajukan kepada

Universitas Muhammadiyah Palembang

Untuk memenuhi salah satu persyaratan

Dalam menyelesaikan program Sarjana Pendidikan (S.Pd)



Oleh

Silvia Putri Alifah

322020002

**PROGRAM STUDI ADMINSTRASI PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALEMBANG**

2024

Skripsi oleh Silvia Putri Alifah ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Palembang, 29 April 2024

Pembimbing I,



Winda Lestari, S.Pd., M.Pd.

Palembang, 29 April 2024

Pembimbing II,



Mediarita Agustina, S.Pd., M.Pd.

Skripsi oleh Silvia Putri Alifah ini telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 29 April 2024

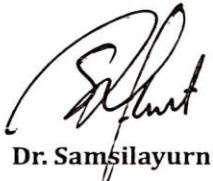
Dewan Penguji,


Winda Lestari, S.Pd., M.Pd

Ketua


Mediarita Agustina, S.Pd., M.Pd

Anggota


Dr. Samsilayurni, M.Si

Anggota

**Mengetahui
Ketua Program Studi
Administrasi Pendidikan,**


**Winda Lestari, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0205028902**

**Mengesahkan
Dekan FKIP UM Palembang**


**Prof. Dr. Indawan Syahri, M.Pd
NIDN. 0023036701**

SURAT PERYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Silvia Putri Alifah
Nim : 322020002
Program Studi : Administrasi Pendidikan
Telp/Hp : 089620153905

Menyatakan bahwa skripsi berjudul:

Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Canva terhadap Hasil Belajar Siswa.

Beserta seluruh isinya adalah benar merupakan hasil karya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan dalam masyarakat ilmiah.

Atas pernyataan ini, saya siap menerima segala sanksi yang berlaku atau yang ditetapkan untuk itu, apabila dikemudian ternyata pernyataan saya tidak benar atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian skripsi saya.

Palembang, 27 April 2024

Yang menyatakan,



Silvia Putri Alifah

NIM. 322020002

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

*Allah memang tidak menjanjikan kehidupan ini akan mudah, tetapi dua kali
allah SWT ulangi dan berjanji bahwa:*

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

“Maka, sesungguhnya beserta kesulitan ada kemudahan”

إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

“Sesungguhnya beserta kesulitan ada kemudahan”

(Q.S Al Insyirah 94:5-6)

*“Allah tidak akan menyegerakan sesuatu kecuali itu yang baik, dan Allah
tidak melambat-lambatkan sesuatu kecuali itu yang terbaik”*

(Penulis)

Kupersembahkan Skripsi ini kepada:

- ❖ *Cinta Pertamaku Ayahanda Muhammad Alfazri dan Pintu Surgaku Ibunda Lainiaty*
- ❖ *Kedua Adikku Tersayang Muhammad Rizky Saputra dan Tarishah Putri Humairah*
- ❖ *Diri Sendiri, Silvia Putri Alifah yang telah hebat sampai dititik ini.*

Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa.

ABSTRAK

Latar Belakang penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis canva yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini disebabkan karena proses pembelajaran di dalam kelas hanya menggunakan media konvensional yang membuat siswa jenuh saat proses pembelajaran. Hal ini terlihat dengan siswa kurang memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru ketika proses pembelajaran di dalam kelas dan respon siswa yang rendah cenderung asik dengan aktivitas lain dan kurang memperhatikan materi yang disampaikan karena cenderung monoton dan tidak variatif yang hanya bersifat konvensional sehingga berdampak terhadap proses pembelajaran yang menjadi tidak efektif. Permasalahan di dalam penelitian ini adalah Bagaimana Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa. Penelitian ini dilaksanakan di sekolah SMK Pembina 1 Palembang, dengan sampel pada penelitian ini adalah sebanyak 25 orang. Metode penelitian yang digunakan adalah metode pre-eksperimental jenis *one group pretest-postest design* dengan pendekatan kuantitatif. Analisis data yang digunakan uji normalitas dan uji hipotesis menggunakan korelasi *product moment*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata posttest (sesudah diterapkan media pembelajaran berbasis canva) sebesar 79 lebih besar dari nilai rata-rata pretest (Sebelum diterapkan media pembelajaran berbasis canva) sebesar 66,4. Hasil korelasi *product moment* menunjukkan bahwa hasil perhitungan hipotesis r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} , maka sebagaimana kaidah pengujian H_a diterima dan H_0 ditolak. Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis canva efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X di SMK Pembina 1 Palembang.

Kata kunci : Efektivitas, Media Pembelajaran, Canva , Hasil Belajar.

The Effectiveness of Canva-Based Learning Media on Student Learning Outcomes.

ABSTRACT

The background of this research is that Canva-based learning media is effective for improving student learning outcomes. This is because the learning process in the classroom only uses conventional media which makes students bored during the learning process. This can be seen by students paying less attention to the material presented by the teacher during the learning process in the classroom and students' low response tends to be engrossed in other activities and pay less attention to the material presented because it tends to be monotonous and not varied which is only conventional in nature so that it has an impact on the learning process. become ineffective. The problem in this research is how effective Canva-based learning media is on student learning outcomes. This research was carried out at the Pembina 1 Vocational School in Palembang, with a sample of 25 people. The research method used is a pre-experimental method, one group pretest-posttest design with a quantitative approach. Data analysis used normality testing and hypothesis testing using product moment correlation. The research results showed that the average posttest score (after Canva-based learning media was applied) was 79, which was greater than the pretest average score (Before Canva-based learning media was applied) of 66.4. The results of the product moment correlation show that the results of the calculation of the hypothesis rcount are greater than rtable, so according to the Ha test rule, H0 is accepted and H0 is rejected. So it can be concluded that Canva-based learning media is effective in improving the learning outcomes of class X students at SMK Pembina 1 Palembang.

Keywords: *Effectiveness, Learning Media, Canva, Learning Results.*

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji Syukur kepada Allah SWT atas limpahan Rahmat, Taufiq, hidayah dan karunia-Nya. Sehingga penulis penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini yang berjudul **“Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa”** dengan tepat pada waktunya. Skripsi ini adalah menjadi salah satu syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S1) pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Palembang. Pada kesempatan ini dengan rasa hormat dan kerendahan hati penulis ingin mengucapkan banyak terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Kedua orang tuaku tercinta, cinta pertamaku Ayah Muhammad Alfazri dan pintu surgaku Bunda Lainiaty sebagai wujud jawaban dan tanggung jawab atas kepercayaan serta atas cinta dan kasih sayang, kesabaran yang tulus dan Ikhlas membesarkan, merawat dan memberikan dukungan moral dan material serta selalu mendoakan selama menempuh pendidikan sehingga penulis dapat menyelesaikan studinya sampai sarjana. Kebahagiaan dan rasa bangga kalian menjadi tujuan hidupku. Semoga Allah SWT selalu senantiasa memuliakan kalian baik didunia maupun di akhirat. Aamiin.
2. Kedua Adikku yang tersayang, Muhammad Rizky Saputra dan Tarishah Putri Humairah yang selalu menghibur, memberi semangat, memberi doa serta sebagai motivasi penulis sehingga terselesaikannya skripsi ini.
3. Dosen Pembimbing yang saya hormati, Miss Winda Lestari, S.Pd., M.Pd dan Ibu Mediarita Agustina, S.Pd., M.Pd terima kasih atas bimbingan, arahan, support, waktu, kebaikan dan kesabaran yang telah diberikan kepada penulis semoga Allah SWT membalas semua jasmu.
4. Powerpuff girl, Ellen Herdanti dan Trizkia Nova Annisa yang telah banyak membantu dan membersamai dalam proses penulis dari awal perkuliahan sampai di titik akhir perkuliahan. Terima kasih atas waktu,

support, dan semua kebaikan yang telah diberikan kepada penulis selama ini, senang untuk mengenal kalian. *See you on the top, guys.*

5. Keluarga besar Ikatan Mahasiswa Muhammadiyah, PC IMM UMP dan PK IMM FKIP UMP yang telah memberi penulis banyak teman dan telah mendidik baik dari segi ilmu maupun agama sehingga penulis ingin selalu mencoba untuk menjadi pribadi yang lebih baik disetiap harinya.
6. Seluruh pihak yang telah memberikan bantuan kepada penulis namun tidak dapat disebutkan satu persatu. Terima kasih atas bantuan, semangat, dukungan dan segala doa baik yang diberikan kepada penulis, semoga Allah SWT membalas semua kebaikan kalian.
7. *Last but not least*, terimakasih kepada Silvia Putri Alifah, ya! diri saya sendiri. Apresiasi sebesar-besarnya karena telah bertanggung jawab untuk menyelesaikan apa yang telah dimulai. Terima kasih karena terus berusaha dan tidak pernah menyerah, serta senantiasa menikmati setiap proses yang terbilang tidak mudah. Terima kasih sudah bertahan.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, karena dengan segala keterbatasan pengetahuan dan pengalaman yang masih harus penulis tingkatkan lagi agar bisa lebih baik kedepannya. Untuk itu, penulis sangat menerima kritik dan saran yang membangun dari pihak manapun. Semoga skripsi ini bermanfaat untuk siapapun yang membacanya, secara khusus untuk berbagai pihak yang berkaitan dengan Administrasi Pendidikan.

Palembang, 24 April 2024

Penulis,



Silvia Putri Alifah

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	v
MOTTO DAN HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar belakang masalah.....	1
B. Batasan Masalah	4
C. Rumusan Masalah	5
D. Tujuan Penelitian	5
E. Manfaat Penelitian	5
F. Hipotesis Penelitian.....	6
G. Variabel Penelitian.....	6
H. Daftar Istilah	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	8
I. Kajian Teori.....	8
A. Kajian Efektivitas Media Pembelajaran	8
1. Definisi Efektivitas.....	8
2. Pengukuran Efektivitas.....	9
3. Definisi Media	11
4. Definisi Pembelajaran	12
5. Media Pembelajaran	14
6. Fungsi Media Pembelajaran.....	15

7. Manfaat Media Pembelajaran.....	19
8. Indikator Media Pembelajaran	20
B. Kajian Aplikasi Canva.....	22
1. Definisi Aplikasi Canva	22
2. Kelebihan Aplikasi Canva.....	23
3. Tampilan Aplikasi Canva	25
4. Langkah-langkah menggunakan Canva.....	27
C. Kajian Hasil Belajar.....	27
1. Definisi Hasil Belajar	27
2. Macam-macam Hasil Belajar	28
3. Faktor-faktor Hasil Belajar	30
4. Fungsi Hasil Belajar	32
5. Indikator Hasil Belajar	33
II. Kajian Penelitian yang Relevan	34
BAB III METODE PENELITIAN	37
A. Metode dan Jenis Penelitian.....	37
B. Rancangan Penelitian	38
1. Tempat Penelitian.....	38
2. Waktu Penelitian	39
C. Populasi dan Sampel Penelitian.....	39
1. Populasi Penelitian.....	39
2. Sampel Penelitian	40
D. Instrumen Penelitian	40
1. Tes Hasil Belajar	40
2. Angket	41
E. Uji Coba Instrumen.....	42
1. Uji Validitas.....	42
2. Uji Reliabilitas	43
F. Pengumpulan Data.....	43
1. Tes	44
2. Kuesioner (Angket)	44
3. Dokumentasi.....	45

G. Analisis Data.....	45
1. Uji Prasyarat.....	45
a. Uji Normalitas.....	45
b. Pengujian Hipotesis.....	46
2. Tahap-tahap Penelitian.....	47
BAB IV HASIL PENELITIAN	48
A. Deskripsi Data	48
1. Validitas dan Reliabilitas Instrumen	49
a. Uji validitas	49
b. Uji Reliabilitas.....	50
2. Validitas Instrumen Tes.....	51
3. Efektivitas Media Pembelajaran berbasis canva.....	51
4. Rekapitulasi Angket Media Pembelajaran Berbasis Canva.....	52
5. Hasil Belajar	55
B. Analisis Data.....	59
1. Uji Prasyarat.....	59
a) Uji Normalitas	59
b) Pengujian Hipotesis (hipotesis Asosiatif)	61
BAB V PEMBAHASAN	63
A. Media pembelajaran berbasis canva	63
B. Hasil belajar siswa.....	65
C. Efektivitas media pembelajaran berbasis canva terhadap hasil belajar siswa.....	66
BAB VI SIMPULAN DAN SARAN	68
A. Kesimpulan	68
B. Saran.....	69
DAFTAR RUJUKAN	70
DAFTAR LAMPIRAN	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kajian Relevan	34
Tabel 3.1 Desain Penelitian <i>One Group Pretest Posttest Design</i>	38
Tabel 3.2 Rencana waktu penelitian.....	39
Tabel 3.3 Populasi penelitian	39
Tabel 3.4 Kriteria interpretasi hasil belajar peserta didik.....	41
Tabel 3.5 Klasifikasi koefisien korelasi pearson product moment.....	46
Tabel 4.1 Hasil Validitas instrumen media pembelajaran berbasis canva dari perhitungan SPSS	49
Tabel 4.2 Hasil Reliabilitas Instrumen Media Pembelajaran berbasis Canva Dari perhitungan SPSS.....	50
Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi besarnya nilai angket.....	54
Tabel 4.4 Kategori besarnya skor total angket siswa.....	55
Tabel 4.5 Data nilai <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	56
Tabel 4.6 Data statistik pretest.....	57
Tabel 4.7 Data distribusi frekuensi <i>pretest</i>	57
Tabel 4.8 Kriteria <i>pretest</i>	58
Tabel 4.9 Data distribusi frekuensi <i>posttest</i>	58
Tabel 4.10 Kriteria <i>Posttest</i>	59
Tabel 4.11 Hasil uji normalitas	60
Tabel 4.12 Hasil koefisien korelasi <i>pearson product moment</i> dari perhitungan SPSS.....	61
Tabel 4.13 klasifikasi koefisien korelasi <i>pearson product moment</i>	62

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan sebelum Log in Canva	25
Gambar 2.2 Tampilan Log in Canva	26
Gambar 2.3 Tampilan Menu Canva	26
Gambar 2.4 Tampilan Tamplate Canva.....	26
Gambar 2.5 Tampilan Design Canva.....	26

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Soal <i>Pretest</i>	
Lampiran 2 Soal <i>Posttest</i>	
Lampiran 3 Instrumen Angket (Kuesioner)	
Lampiran 4 Soal Pertemuan 1.....	
Lampiran 5 Soal Pertemuan 2.....	
Lampiran 6 Soal Pertemuan 3.....	
Lampiran 7 Media Pembelajaran Berbasis Canva Pertemuan 1.....	
Lampiran 8 Media Pembelajaran Berbasis Canva Pertemuan 2.....	
Lampiran 9 Media Pembelajaran Berbasis Canva Pertemuan 3.....	
Lampiran 10 Kisi-Kisi Instrumen Tes	
Lampiran 11 Kisi-Kisi Instrumen Angket.....	
Lampiran 12 Pedoman Penskoran Penelitian Skripsi	
Lampiran 13 Modul Ajar	
Lampiran 14 Data Responden Validitas Angket (Kuesioner) berbantuan <i>Microsoft Excel</i>	
Lampiran 15 Hasil Validitas Angket perhitungan dengan SPSS 27	
Lampiran 16 Nilai r-tabel	
Lampiran 17 Data Responden Angket Berbantuan <i>Microsoft Excel</i>	
Lampiran 18 Data Nilai Pertemuan 1-3	
Lampiran 19 SK Pembimbing	
Lampiran 20 Permohonan Riset UMP	
Lampiran 21 Izin Penelitian Dinas Pendidikan.....	
Lampiran 22 SK Telah Melaksanakan Penelitian	
Lampiran 23 Laporan Kemajuan Bimbingan Skripsi.....	
Lampiran 24 Lembar Persetujuan Perbaikan (Revisi) Ujian Skripsi.....	
Lampiran 25 Dokumentasi Penelitian	

BAB I

PEDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di era *society* 5.0 manusia diuntut untuk dapat menciptakan masyarakat yang lebih canggih dan berkelanjutan melalui teknologi yang bijak dan terintegrasi dengan menggunakan teknologi dan informasi komunikasi secara lebih luas. *society* 5.0 merupakan era yang merepresentasikan keadaan masyarakat saat ini karena hadir di Industri 4.0, artinya teknologi sudah menjadi bagian dari kehidupan masyarakat (Teknowijoyo 2022). Namun berbeda dengan revolusi industri 4.0 yang lebih berfokus pada transformasi industri dan produktivitas bisnis. sebaliknya bahwasannya, *society* 5.0 sangat berfokus pada dampak publik dari teknologi dan pada kebutuhan untuk menciptakan masyarakat yang lebih baik (Teknowijoyo 2022). Salah satu bidang yang terkena dampak adalah pada bidang pendidikan di Indonesia.

Di era *society* 5.0 sebagai tenaga pendidik yang berkemajuan harus bisa memiliki keterampilan di bidang digital dan dapat berfikir kreatif. Dalam perkembangannya saat ini, pendidikan mulai menyongsong era Masyarakat *society* 5.0. Hal ini menjadi tantangan bagi dunia pendidikan, sehingga diperlukan kesiapan unsur guru pada umumnya, dalam melaksanakan hal tersebut, guru dianggap sebagai pendidik profesional yang terlibat dan bertanggung jawab dalam proses pembelajaran. Guru atau pendidik adalah orang yang dengan sengaja mempengaruhi orang lain untuk mencapai tingkat kemanusiaan yang lebih tinggi (Abidah, Aklima, and Razak 2022). Maka dari itu media pembelajaran memiliki peran penting dalam proses pembelajaran di kelas.

Dalam proses pembelajaran guru biasanya menggunakan media pembelajaran sebagai perantara dalam menyampaikan materi agar

dapat dipahami oleh peserta didik. Menurut (Junaidi 2019) penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran saat itu.

Dengan menggunakan media pembelajaran ketika proses pembelajaran maka dapat pula meningkatkan sebuah hasil belajar yang baik seperti yang dikatakan (Audie 2019) Penggunaan media pembelajaran menjadi faktor yang sangat penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa karena media pembelajaran sangat mendukung dalam pengembangan ilmu pengetahuan yang dimiliki seseorang, terutama terhadap peserta didik yang dalam proses pembelajaran.

Mengingat bahwa kedudukan dalam pembelajaran media merupakan bagian yang penting, hal ini harus diperhatikan oleh para guru, guru harus menyadari bahwa pentingnya media dalam memfasilitasi proses pembelajaran di dalam kelas yang akan membantu peserta didik mencapai tujuan dalam pendidikan. Oleh karena itu pemilihan media pembelajaran harus benar-benar tepat supaya tujuan dalam pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai dengan baik. Yang mana dengan pemanfaatan media pembelajaran ini akan menciptakan sebuah keefektivitasan, keefisienan serta daya tarik dalam pembelajaran. Maka guru perlu merancang perencanaan dengan matang untuk proses pembelajaran di kelas. Dan seorang guru harus menyadari pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar.

Dalam pembelajaran ada beberapa media yang dapat digunakan oleh guru untuk proses belajar dan mengajar di dalam kelas untuk dijadikan media pembelajaran salah satunya adalah media berbasis canva. Seperti yang disampaikan (Tanjung and Faiza 2019) Canva memiliki berbagai desain yang dapat menarik perhatian, meningkatkan kreativitas pendidik maupun peserta didik dalam membuat desain media pembelajaran karena terdapat banyak fitur

tersedia, menghemat tenaga dan waktu dalam membuat media pembelajaran karena dapat dilakukan melalui laptop maupun gawai. Canva membuat desain media menjadi sangat mudah bagi guru seperti yang disampaikan oleh (Novita, Junaidi, and Harahap 2023) Canva memfasilitasi pelaksanaan pembelajaran bagi guru dan siswa berdasarkan teknologi, keterampilan, kreativitas dan keunggulan lainnya, jadi Hasil desain dengan Canva dapat meningkatkan minat siswa dalam kegiatan pembelajaran dan meningkatkan motivasi siswa Menyajikan tugas dan materi dengan cara yang menarik. Oleh sebab itu, guru dapat menggunakan berbagai template yang telah disediakan di dalam canva dan dapat memodifikasi sesuai dengan kebutuhan pada pembelajaran siswa di dalam kelas. Fitur-fitur bawaan yang ada di dalam canva juga dapat dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran yang menarik.

Berdasarkan Informasi dari salah satu guru di sekolah SMK Pembina 1 Palembang, ketika proses pembelajaran di dalam kelas berlangsung terdapat sebuah masalah pada siswa ketika proses pembelajaran. Hal ini terlihat dengan siswa kurang memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru ketika proses pembelajaran di dalam kelas dan respon siswa yang rendah cenderung asik dengan aktivitas lain dan kurang memperhatikan materi yang disampaikan karena cenderung monoton dan tidak variatif yang hanya bersifat konvensional sehingga berdampak terhadap proses pembelajaran yang menjadi tidak efektif. Hal ini disebabkan karena proses pembelajaran di dalam kelas hanya menggunakan media konvensional yang membuat siswa jenuh saat proses pembelajaran. Media pembelajaran konvensional menekankan penggunaan media konvensional seperti buku pelajaran, papan tulis, dan alat peraga tradisional lainnya (Ramadhani et al. 2023). Hal ini berbanding terbalik dengan keadaan sekarang dimana di era *society* 5.0 pendidik harus berkaitan erat dengan teknologi. Seperti yang dikatakan (Alimuddin 2019) Director of Hafecs (Highly Functioning Education

Consulting Services) menilai di era *society* 5.0 pendidik dituntut untuk lebih inovatif dan dinamis dalam mengajar di kelas yang diharapkan dapat meningkatkan kembali semangat belajar siswa. Maka dari itu tersebut siswa harus mempunyai sebuah dorongan belajar agar memiliki hasrat dan menjadi siswa yang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas. Selaras dengan kemajuan teknologi di era *society* 5.0 hal yang dapat dilakukan dengan menggunakan sesuatu yang menarik salah satunya melalui media pembelajaran berbasis canva yang dapat menjadi solusi dalam memecahkan persoalan permasalahan yang telah peneliti uraikan sebelumnya. Di SMK Pembina 1 Palembang juga belum menggunakan media pembelajaran berbasis Canva sehingga peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian dengan menggunakan media berbasis canva tersebut. Yang diharapkan dapat membantu siswa dalam mengerjakan tugas serta dapat meningkatkan persentase dalam hasil belajar. Hasil belajar yang dimaksud menekankan pada kemampuan kognitif setiap peserta didik dan hasil belajar yang dicapai menunjukkan seberapa baik peserta dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru dengan menggunakan media pembelajaran berbasis canva yang diharapkan mampu meningkatkan kualitas belajar siswa.

Berdasarkan masalah yang telah peneliti uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Canva terhadap Hasil Belajar Siswa”**.

B. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini peneliti melakukan penelitian di SMK Pembina 1 Palembang yang berlokasi di Jalan Bambang Utoyo No. 179, 5 Ilir, Kec. Ilir Timur II, Kota Palembang, Sumatera Selatan. Kemudian yang menjadi sampel adalah siswa kelas X MPLB.

Peneliti membatasi hanya pada media pembelajaran digunakan untuk merangsang perhatian dan pikiran peserta didik. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan guru dalam menyampaikan materi dalam kelas guna untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada saat proses pembelajaran di dalam kelas.

Kemudian mengenai hasil belajar dalam sebuah proses pembelajaran yang mengacu pada kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik. Namun penelitian ini menekankan pada kemampuan kognitif setiap peserta didik dalam hasil belajar yang dicapai. Kemampuan kognitif dalam hasil belajar seperti kemampuan individu untuk memahami, mengingat sebuah informasi baru dengan berbantuan sebuah media pembelajaran berbasis canva sehingga dapat meningkatkan kemampuan dalam kognitif siswa.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, maka diperoleh rumusan masalah yaitu **“Bagaimana Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Canva terhadap Hasil Belajar Siswa?”**

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk membuktikan adakah efektivitas media pembelajaran berbasis canva terhadap hasil belajar siswa.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini, yaitu:

1. Bagi peneliti

Memberikan pemahaman, dan informasi bagi peneliti lainnya. Selain itu, dapat sebagai bekal untuk calon pendidik yang profesional dalam merancang bahan ajar peserta didik.

2. Bagi siswa

Canva bermanfaat untuk mendukung proses pembelajaran siswa di dalam kelas.

3. Bagi guru

Canva sebagai referensi untuk pembuatan media pembelajaran serta membantu guru dalam proses pembelajaran dan memberikan kemudahan kepada guru untuk memanfaatkan teknologi.

F. Hipotesis Penelitian

(Sugiyono, 2022) menjelaskan, hipotesis yaitu "Asumsi sementara suatu rumusan masalah penelitian, yang mana rumusan masalah penelitian sudah tersusun dalam bentuk kalimat pertanyaan." Dinilai sementara karena asumsi yang diberikan hanya berdasar pada teori yang sesuai dan belum berdasarkan fakta empiris yang didapat melalui pengumpulan data. Maka dari itu hipotesis bisa dibilang sebagai jawaban teoritis atas rumusan masalah penelitian, sehingga harus diuji secara empiris berdasarkan data.

Dari penjelasan di atas, maka penulis mengajukan hipotesis dengan rincian sebagai berikut :

Ho : Media Pembelajaran berbasis Canva tidak efektif dalam hasil belajar siswa.

Ha : Media Pembelajaran berbasis Canva efektif dalam hasil belajar siswa.

G. Variabel Penelitian

Menurut (Sugiyono, 2022) variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yang menjadi fokus penelitian, yaitu:

1. Variabel X : Media Pembelajaran berbasis Canva.
2. Variabel Y : hasil belajar siswa.

H. Daftar istilah

Canva :Alat desain grafis berbasis web yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai jenis konten visual, seperti poster, presentasi, media sosial, brosur, kartu nama, dan banyak lainnya.

Hasil Belajar :Hasil belajar adalah pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman yang diperoleh seseorang setelah mengikuti suatu proses pembelajaran.

Media :Sarana atau alat komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan informasi, pesan, atau hiburan kepada khalayak luas.

Pembelajaran:Proses di mana individu memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, atau pemahaman baru melalui pengalaman atau pengajaran

society 5.0 :Sebuah konsep masyarakat yang berpusat pada manusia dan berbasis teknologi.

Industri 4.0 :Fenomena yang mengubah paradigma industri dengan menggabungkan teknologi digital dan fisik.

DAFTAR RUJUKAN

- Abidah, Abidah, Aklima Aklima, and Abdul Razak. 2022. "Tantangan Guru Sekolah Dasar Dalam Menghadapi Era Society 5.0." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 7 (2c): 769–76. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i2c.498>.
- Alimuddin, Zulkiflar. 2019. "Era Masyarakat 5.0 Guru Harus Lebih Inovatif Dalam Mengajar." *Retrieved Mei 18: 2019*.
- Audie, Nurul. 2019. "Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik." In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2:586–95.
- Budiarti, Ariyani. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran ... Pengembangan Media Pembelajaran AL-Ahya*. Vol. 01.
- Diartiani, Putu Anik. 2021. "Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbasis Etnomatematika Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Matematika" X.
- Fauhah, Homroul. 2021. "Analisis Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa Analisis Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar ..." 9: 321–34.
- Febrita, Yolanda, and Maria Ulfah. 2019. "Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa." *Prosiding DPNPM Unindra 2019 0812 (2019)*: 181–88.
- Firmadani, Fifit. 2020. "Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0." *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional 2 (1)*: 93–97.
- Hasan, Muhammad, Milawati, Darodjat, HarahapTuti Khairani, and Tasdin Tahrim. 2021. *Media Pembelajaran. Tahta Media Group*.
- Indah, Ratna Puspita, and Anisatul Farida. 2021. "Pengaruh Kemandirian Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika" 8 (1): 41–47.
- Junaedi, Sony. 2021. "Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Kemampuan Kreatifitas Mahasiswa Pada Mata Kuliah English for Information Communication and Technology." *Bangun Rekaprima: Majalah Ilmiah Pengembangan Rekayasa, Sosial Dan Humaniora* 7 (2, Oktober): 80–89.
- Junaidi, Junaidi. 2019. "Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar." *Diklat Review: Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan* 3 (1): 45–56.
- Karo-Karo, Isran Rasyid, and Rohani Rohani. 2018. "Manfaat Media Dalam Pembelajaran." *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika* 7 (1).
- Lestari, Putri. 2022. *EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN*

*BERBASIS YOUTUBE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR BANYUASIN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA BERBASIS YOUTUBE TERHADAP MOTIVASI
BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS X DI UPT SMA NEGERI 12.*

- Lestari, Putri, and U Chotimah. 2021. "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Youtube Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas X Di UPT SMA Negeri 12 Banyuasin (Doctoral Dissertation, Sriwijaya University)." *Universitas Sriwijaya*.
- Ma'ruf, Muhammad Iqbal, Firosalia Kristin, and Indri Anugraheni. 2019. "Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Kelas 4." *Jurnal Basicedu* 3 (2): 306–12.
- Ngalim, Purwanto. 2018. "Psikologi Pendidikan (Cetakan Ke-18)." *Bandung: PT Remaja Rosdakarya*.
- Ningsih, Novia, La Nalefo, and Ima Astuty Wunawarsih. 2019. "Efektivitas Metode Kelompok Terhadap Peningkatan Pengetahuan Wanita Tani Dalam Pemanfaatan Lahan Pekarangan Di Desa Kalimas Kecamatan Kaledupa Kabupaten Wakatobi." *Jurnal Ilmiah Membangun Desa Dan Pertanian* 4 (2): 52–57.
- Novita, Rini, Satrio Junaidi, and Syaiful Zuhri Harahap. 2023. "EFEKTIVITAS MEDIA PEMBALAJARN INTERAKTIF BERBASIS APLIKASI CANVA DALAM MATA KULIAH DESAIN MEDIA INTERAKTIF." *Jurnal Edik Informatika Penelitian Bidang Komputer Sains Dan Pendidikan Informatika* 9 (1): 47–54.
- Nurrita, Teni. 2018. "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Misykat* 3 (1): 171–87.
- Pelangi, Garris, U Syarif, and H Jakarta. 2020. "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA." *Jurnal Sasindo Unpam* 8 (2): 79–96.
- Pratiwi, Inesa Tri Mahardika, and Rini Intansari Meilani. 2018. "Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 3 (2): 173–81.
- Putra, Ricky Warman, Lucky Pesona Sari, Raflesia Meirina, Yesriva Nursyam, and Ahmad Zaidi. 2022. "EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN Efektivitas Media Pembelajaran Musik Digital Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar" 4 (3): 3604–11.
- Rahimi, Rahimi. 2021. "Konsep Media Pembelajaran Dalam Perspektif Alquran." *Ilmuna: Jurnal Studi Pendidikan Agama Islam* 3 (2): 87–101. <https://doi.org/10.54437/ilmuna.v3i2.228>.
- Ramadhani, Naisya, Wafna Jannata Ulya, Septina Berlian Nustradamus, Fina Fakhriyah, and Erik Aditia Ismaya. 2023. "SISTEMATIC LITERATURE RIVIEW: PERAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DAN

KONVENSIIONAL PADA PROSES PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR.” *Student Scientific Creativity Journal* 1 (5): 99–114.

Resmini, Setya, Intan Satriani, and M Rafi. 2021. “Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris.” *Abdimas Siliwangi* 4 (2): 335–43.

Ricardo, R, and R I Meilani. 2018. “Impak Minat Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa (The Impacts of Students’ Learning Interest and Motivation on Their Learning Outcomes).” *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 1 (1): 79–92.

Rini, Isti Setya, C Dyah S Indrawati, and Tutik Susilowati. 2018. “HUBUNGAN ANTARA KOMPETENSI PEDAGOGIK GURU DAN KEMANDIRIAN BELAJAR DENGAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN MENGELOLA PERALATAN KANTOR PESERTA DIDIK KELAS X ADMINISTRASI PERKANTORAN SMK BATIK 1 SURAKARTA TAHUN AJARAN 2015/2016.”

Sugiyono. 2022. *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Koinasi, R&D Dan Penelitian Pendidikan)*. Bandung: Alfabeta.

Sumarni, Sumarni. 2019. “Upaya Peningkatan Hasil Belajar Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas V SD Negeri 012 Buluh Rampai Tahun Pelajaran 2015/2016.” *Jurnal Mitra Pendidikan (JMP Online)* 3 (2): 184–94.

Susanto, Ahmad. 2018. “Bimbingan Dan Konseling Di Sekolah Dan Konsep, Teori, Dan Aplikasinya.” *Jakarta: Kencana Jakarta*.

Syafirah, Azza Mylah Ula. 2023. “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL BERBASIS CANVA PADA MATERI ZAT ADITIF DAN ZAT ADIKTIF.”

Tanjung, Rahma Elvira, and Delsina Faiza. 2019. “Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika.” *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)* 7 (2): 79–85.

Teknowijoyo, Felixtian. 2022. “Relevansi Industri 4.0 Dan Society 5.0 Terhadap Pendidikan Di Indonesia.” *Educatio* 16 (2): 173–84. <https://doi.org/10.29408/edc.v16i2.4492>.

Yandi, Andri, Anya Nathania, Kani Putri, Yumna Syaza, and Kani Putri. 2023. “Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review)” 1 (1): 13–24.