

Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Bumi Sebagai Ruang Kehidupan

Yeni Goe¹, Sri Maryati^{1*}, Rusiyah¹

¹Program Studi Pendidikan Geografi, Jurusan Ilmu dan Teknologi Kebumihan, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Gorontalo, Gorontalo, Indonesia

*Email Koresponden: sri.maryati@ung.ac.id

Diterima: 20-04-2025

Disetujui: 12-5-2025

Publish: 04-06-2025

Abstrak Penelitian ini bertujuan untuk menentukan perbedaan hasil belajar siswa di kelas yang menggunakan media pembelajaran berbasis Canva dibandingkan dengan kelas yang menggunakan media realia pada topik pada materi bumi sebagai ruang kehidupan, di kelas X di MAN 1 Pohuwato Kabupaten Pohuwato. Penelitian ini mengimplementasikan penelitian eksperimental. Subjek penelitian yang terpilih yaitu kelas Xa dan Xd berdasarkan pertimbangan kemiripan karakteristik kedua kelas tersebut pada jumlah siswa dan nilai ulangan. Pengumpulan data dengan menggunakan *posttest* dilakukan setelah pembelajaran dengan instrumen berupa soal tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai untuk kelas eksperimen adalah 90,7, yang lebih tinggi daripada rata-rata nilai untuk kelas kontrol, yaitu 69,4. Berdasarkan hasil perhitungan Uji-T dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ diperoleh nilai *t-hitung* = 11.48 nilai *t-tabel* = 2.03. Uji hipotesis menunjukkan bahwa hasil belajar siswa berbeda antara kelas yang menggunakan media pembelajaran berbasis Canva dan kelas yang menggunakan media realia. Oleh karena itu, disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Canva memengaruhi hasil belajar siswa.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Canva, Hasil Belajar

Abstract This study aims to determine the difference in student learning outcomes in classes using Canva-based learning media compared to classes using realia media on the topic of Earth as a living space, in the 10th grade at MAN 1 Pohuwato, Pohuwato Regency. This research implements an experimental study. The selected research subjects were classes Xa and Xd based on the consideration of the similarity in characteristics of both classes in terms of the number of students and test scores. Data collection using a *posttest* was conducted after the learning process with the instrument in the form of test questions. The research results show that the average score for the experimental class is 90.7, which is higher than the average score for the control class, which is 69.4. Based on the results of the T-Test calculation with a significance level of $\alpha = 0.05$, the calculated *t-value* is 11.48 and the table *t-value* is 2.03. The hypothesis test shows that student learning outcomes differ between classes using Canva-based learning media and classes using realia media. Therefore, it is concluded that the use of Canva-based learning media affects students' learning outcomes.

Keywords: Learning Media, Canva, Learning Results

1. PENDAHULUAN

Tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Undang Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, 2023). Fungsi dan tujuan pendidikan nasional tersebut menunjukkan sangat pentingnya pendidikan dalam pembangunan di Indonesia khususnya pembangunan sumberdaya manusia.

Kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan yang sangat ekstensif dapat membantu menjamin keberhasilan program pendidikan. (Rohayati et al., 2022) menyatakan pesatnya perkembangan teknologi berdampak positif dalam pendidikan terutama dalam penggunaan media pembelajaran. Munculnya teknologi digital dalam dunia pendidikan membantu guru mengembangkan ide dan kreativitas dalam proses pembelajaran (Alifah et al., 2023). Manfaat teknologi dalam pembelajaran juga disebutkan (Nurhosen et al., 2024) bahwa penggabungan teknologi dalam bentuk media pengajaran membantu pelaksanaan pembelajaran bagi guru maupun siswa. (Sahelatua et al., 2018) menyebutkan bahwa pendidik harus menguasai dan memanfaatkan teknologi dalam kegiatan pembelajaran.

Guru harus menyesuaikan diri dengan tuntutan belajar siswa dan kemajuan teknologi di abad ke-21. Kunci proses belajar mengajar yang relevan adalah pemanfaatan alat bantu pengajaran yang tepat dengan kualitas peserta didik. Pendidik harus menggunakan metode pengajaran yang unik dan kreatif untuk meningkatkan semangat belajar peserta didik. (Darwis et al., 2024) menyebutkan bahwa tingginya penguasaan siswa terhadap materi yang diajarkan guru merupakan indikator keberhasilan proses pembelajaran. Menurut (Prihartini & Sriyanto, 2023), peningkatan kualitas pembelajaran diharapkan mampu mengarahkan siswa menjadi lebih kreatif. Alat bantu pengajaran dapat digunakan dalam proses pembelajaran kelas untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. (Akbar et al., 2022) menyebutkan keberhasilan proses belajar mengajar bergantung pada penggunaan sumber belajar yang sesuai. Pemanfaatan media visual dapat menaikkan efektivitas pembelajaran dan siswa mudah memahami materi pelajaran (Putra & Suroso, 2017). Dalam pendidikan geografi sekolah, keragaman media pembelajaran diperlukan untuk meningkatkan keberhasilan dan daya guna proses pembelajaran (Dewi et al., 2018). (Wasiyah et al., 2023) menyatakan penerapan media pembelajaran yang tepat berperan mengurangi ketidakaktifan peserta didik dalam pembelajaran di kelas.

Penerapan media pembelajaran di lapangan masih menemui berbagai kendala, meskipun telah terbukti dapat meningkatkan keberhasilan pembelajaran. Banyak guru belum terbiasa atau belum memiliki akses yang memadai untuk mengembangkan media secara mandiri. Salah satu kendala dalam pembelajaran diungkapkan (Azizah & Susanti, 2023) yang menyebutkan sebagian pendidik masih mengalami kendala dalam pemanfaatan media pembelajaran, sehingga penyampaian pendidikan masih melalui ceramah atau diskusi. Hasil penelitian (Winda & Dafit, 2021) menunjukkan Guru menghadapi tantangan ketika menggunakan media pembelajaran online, khususnya dalam pengembangan media berbasis TI. Hasil pengamatan peneliti di sekolah yaitu Madrasah Aliyah Negeri 1 Pohuwato menunjukkan pembelajaran menggunakan buku teks dan papan tulis. Penggunaan media pembelajaran belum dilakukan karena kendala finansial dalam penggunaan dan pemeliharaan media. Kendala ini dapat diatasi dengan menyusun media pembelajaran menggunakan aplikasi yang menyediakan fitur-fitur menarik dan tidak berbayar. Saat ini tersedia berbagai aplikasi desain audio visual yang tersedia dalam mode berbayar maupun tidak berbayar. *Software* Canva merupakan salah satu aplikasi daring yang berfungsi untuk menghasilkan media pendidikan.

Salah satu keunggulan Canva adalah dapat digunakan untuk menyusun presentasi ataupun video dengan mudah (Anas & Jufri, 2023). (Yulianti et al., 2023) menyebutkan bahwa aplikasi Canva memiliki banyak sekali fungsi yang membantu mendukung pengembangan media pendidikan yang lebih menarik. Canva berperan sebagai alat pembelajaran dengan menggunakan teks, video, animasi, audio, gambar, grafik, serta komponen-komponen lainnya (Meylinda et al., 2024). Menurut (Beku et al., 2023), Canva adalah aplikasi desain grafis *berbasis web* yang memudahkan proses produksi konten visual. Menurut (Rohma & Sholihah, 2021), Canva memudahkan dalam desain presentasi, grafik, sampul Ebook, video, *mapping* dengan animasi yang tersedia.

Manfaat Canva dalam pembelajaran menurut (Wiyono et al., 2023) dapat memudahkan pengembangan materi dan media pembelajaran oleh pendidik. Salah satu kesimpulan penelitian (Fauziyah et al., 2022) yaitu media pembelajaran interaktif Canva dapat meningkatkan semangat belajar siswa, serta meningkatkan tingkat konsentrasi siswa terhadap materi. Hasil penelitian (Safitri et al., 2023), (Nasution & Sari, 2024), (Sari et al., 2023) menunjukkan bagaimana penggunaan media pembelajaran berbasis Canva mempengaruhi prestasi belajar siswa. Hasil belajar dapat ditingkatkan dengan menggunakan alat pembelajaran berbasis Canva seperti pada penelitian (Aras et al., 2023), (Randika & Safitri, 2023), (Sulistiyowati et al., 2023), dan (Nuraeni et al., 2023). Hasil penelitian (Hapsari & Zulherman, 2021) dan (Roma et al., 2023) menunjukkan bagaimana penggunaan video animasi berbasis Canva sebagai alat bantu dalam pengajaran dapat menambah motivasi dan prestasi akademik siswa. Penelitian (Aurannisa et al., 2023), menyimpulkan kemampuan berpikir kreatif siswa ditingkatkan dengan bahan ajar berbasis aplikasi Canva.

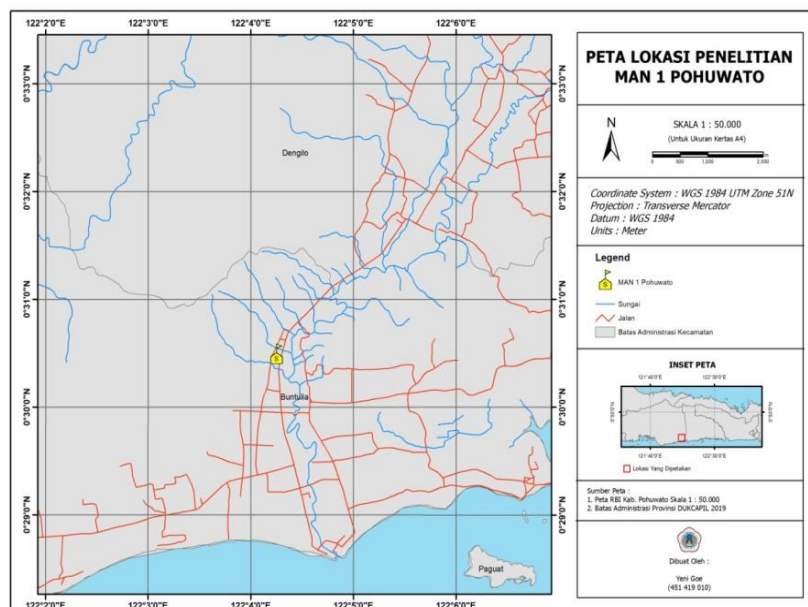
Berdasarkan permasalahan di lokasi penelitian yaitu Madrasah Aliyah Negeri 1 Pohuwato, karakteristik karakteristik aplikasi Canva untuk pengembangan media pembelajaran, keunggulan dan manfaat *software* Canva dalam pembelajaran, maka penelitian ini memanfaatkan aplikasi Canva dalam pembelajaran di lokasi penelitian. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis perbedaan hasil belajar antara penerapan media pembelajaran berbasis Canva dan media realia pada topik bumi sebagai ruang kehidupan untuk kelas X di MAN 1 Pohuwato, Kabupaten Pohuwato. Temuan penelitian ini

diharapkan akan meningkatkan pengalaman pendidikan di sekolah dengan memanfaatkan media pembelajaran yang diproduksi dengan Canva.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan desain kuasi-eksperimen dengan pendekatan kuantitatif untuk menilai pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *Canva* terhadap hasil belajar siswa. Dua kelompok sampel, yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol, diberikan perlakuan yang berbeda dalam proses pembelajaran. Rancangan yang digunakan adalah *post-test only control group design*, di mana pengukuran hasil belajar dilakukan setelah pembelajaran selesai (*posttest*). Kelas kontrol dibelajarkan menggunakan media realia, sedangkan kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran berbasis *Canva* selama proses pembelajaran berlangsung. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 1 Pohuwato, yang berlokasi di Kabupaten Pohuwato, Provinsi Gorontalo. Secara geografis, MAN 1 Pohuwato terletak di Jalan Siswa No. 78, Kelurahan Soginti, Kecamatan Paguat, Kabupaten Pohuwato, Provinsi Gorontalo. Lokasi sekolah yang menjadi tempat dilaksanakannya penelitian ini ditunjukkan secara visual dalam bentuk peta lokasi pada Gambar 1



Gambar 1. Peta Lokasi Penelitian

2.1. Desain Penelitian

Pendekatan penelitian kuantitatif yang diterapkan adalah metode eksperimen. Penelitian ini dipandu oleh hipotesis tertentu, menggunakan uji statistik untuk menganalisis data, dan menyajikan data menggunakan angka. Kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *Canva*, sedangkan kelas kontrol menggunakan media realia. Desain penelitian ini ditampilkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Desain Penelitian

Kelas	Perlakuan	<i>Post Test</i>
Eksperimen	X ₁	O ₁
Kontrol	X ₂	O ₂

Keterangan:

X₁ : Pembelajaran menggunakan *Canva*

X₂ : Pembelajaran menggunakan Realia

O₁ : Tes akhir (*posttest*) kelas eksperimen

O₂ : Tes akhir (*posttest*) kelas kontrol

Subjek penelitian ini adalah peserta didik pada kelas X Madrasah Aliyah Negeri 1 Pohuwato yang terbagi atas 6 kelas dan berjumlah 113 peserta didik. Teknik penentuan kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu dengan memilih dua kelas yang menunjukkan karakteristik yang sebanding. Penentuan

kelas memperhatikan nilai sumatif yang terdiri nilai rata-rata, nilai tertinggi, dan nilai terendah. Data nilai sumatif siswa secara rinci dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Data Nilai Ulangan Peserta Didik

Kelas	Jumlah siswa	Nilai KKM	Nilai Terendah	Nilai Tertinggi	Nilai Rata-rata	Status Kelas
Xa	18	75	52	67	59	Eksperimen
Xb	19	75	52	60	57	-
Xc	18	75	54	62	75	-
Xd	18	75	53	69	58	Kontrol
Xe	19	75	53	63	56	-
Xf	21	75	50	63	56	-

Sumber: Madrasah Aliyah Negeri 1 Pohuwato

Tabel 2 menunjukkan bahwa kelas Xa dan kelas Xd masing-masing digunakan sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas Xa dan kelas Xd mempunyai ciri yang serupa dalam jumlah siswa, nilai paling tinggi, nilai paling rendah, dan nilai rerata. Pada penelitian ini, data dikumpulkan melalui *posttest* yang diberikan kepada siswa setelah pembelajaran. Tes ini diberikan untuk mengetahui hasil belajar siswa. Kisi-kisi instrumen soal tes hasil belajar disusun berdasarkan aspek kognitif dalam Taksonomi Bloom revisi yang mencakup kemampuan mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), dan menganalisis (C4). Kisi-kisi instrumen untuk mengevaluasi hasil belajar siswa ditampilkan pada Tabel 3.

Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Soal Tes Hasil Belajar Siswa

No.	Kategori	Aspek	Jumlah Soal
1	Mengingat	C1	1
2	Memahami	C2	6
3	Menerapkan	C3	2
4	Menganalisis	C4	6
Jumlah			15

Tabel 3 menunjukkan bahwa instrumen terdiri dari 15 soal dengan distribusi sebagai berikut: satu soal pada kategori mengingat (C1), enam soal untuk kategori memahami (C2), dua soal untuk kategori menerapkan (C3), dan enam soal untuk kategori menganalisis (C4). Komposisi soal ini dirancang untuk mengukur kemampuan siswa secara menyeluruh dalam memahami materi bumi sebagai ruang kehidupan, mulai dari mengingat fakta dasar hingga menganalisis konsep dan fenomena yang berkaitan. Penekanan pada aspek pemahaman dan analisis bertujuan untuk mendorong siswa berpikir kritis terhadap materi yang dipelajari.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di Madrasah Aliyah Negeri 1 Pohuwato, yang berlokasi di Kabupaten Pohuwato, Provinsi Gorontalo. Subjek dalam penelitian ini terdiri atas dua kelas dari jenjang X, yang dipilih sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pemilihan kedua kelas tersebut didasarkan pada kesamaan karakteristik, seperti jumlah peserta didik dan distribusi nilai ulangan sebelumnya, guna menjamin validitas dalam perbandingan hasil belajar. Kelas Xa yang terdiri dari 18 siswa ditetapkan sebagai kelompok eksperimen, sementara kelas Xd dengan jumlah siswa yang sama ditetapkan sebagai kelompok kontrol.

Dalam proses pembelajaran, kelas eksperimen mendapatkan perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran berbasis *Canva*, sedangkan kelas kontrol memanfaatkan media realia untuk mempelajari materi yang identik. Kedua kelas menerima perlakuan yang setara dalam hal waktu pembelajaran, materi ajar, dan bentuk penilaian akhir. Untuk mengukur hasil belajar, digunakan instrumen *posttest* berupa 15 butir soal essay yang telah melewati tahap validasi dan analisis kualitas soal. Penggunaan instrumen ini dimaksudkan untuk memperoleh gambaran objektif mengenai dampak penggunaan media pembelajaran yang berbeda terhadap capaian akademik siswa.

Dalam penelitian ini, soal *posttest* telah melalui beberapa tahap pengujian, yaitu uji validitas, uji reliabilitas, analisis tingkat kesukaran soal, serta daya pembeda. Dari 20 butir soal essay yang dianalisis, sebanyak 15 soal dinyatakan valid dengan acuan nilai *r-table* sebesar 0,444, sementara 5 soal lainnya tidak

memenuhi kriteria validitas. Hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa instrumen tes memiliki koefisien reliabilitas sebesar 0,833, yang tergolong sangat tinggi dan dapat dipercaya. Selain itu, hasil uji daya pembeda mengindikasikan bahwa seluruh soal memiliki kemampuan dalam membedakan antara siswa dengan tingkat kemampuan tinggi dan rendah. Rincian hasil analisis daya pembeda tersebut disajikan dalam Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Analisis Uji Pembeda Soal

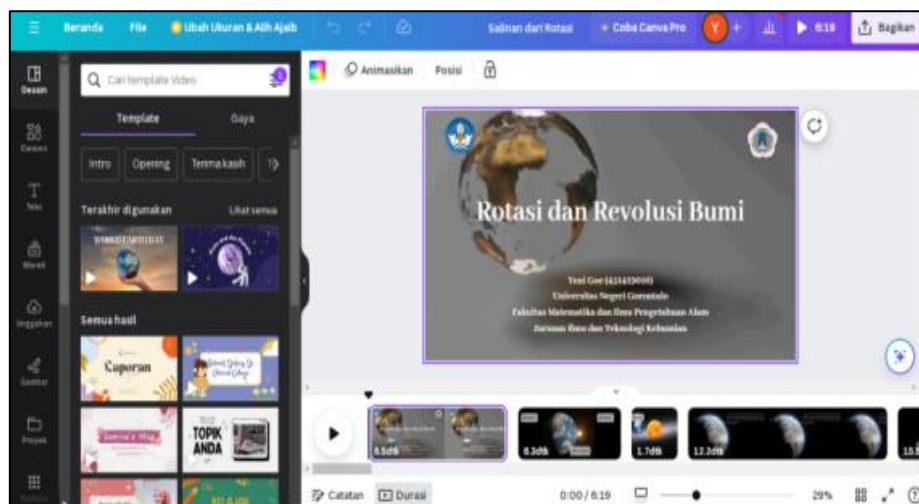
Indek Diskriminasi	Nomor Soal	Interpretasi
Bertanda negatif	-	Jelek sekali
<0,20	1,8,11,12	Jelek
0,21-0,40	3,6,9,13,15	Sedang
0,41-0,70	2,4,5,7,10,14,16,19,20	Baik
0,71-1,00	17,18	Baik sekali

Mengacu Tabel 4, sejumlah empat pertanyaan (nomor 1, 8, 11, dan 12) memiliki indeks diskriminasi kurang dari 0,20. Sebanyak lima butir soal berada pada kategori sedang dengan indeks diskriminasi antara 0,21 hingga 0,40, yaitu soal nomor 3, 6, 9, 13, dan 15. Sejumlah sembilan butir soal berada pada kategori baik, yakni soal nomor 2, 4, 5, 7, 10, 14, 16, 19, dan 20 dengan indeks diskriminasi berkisar antara 0,41 hingga 0,70. Sementara itu, dua butir soal, yaitu soal nomor 17 dan 18, dikategorikan baik sekali karena memiliki indeks diskriminasi di atas 0,71. Menurut temuan ini, sebagian besar pertanyaan sesuai untuk digunakan dalam menilai hasil belajar siswa dan memiliki kualitas diskriminasi yang baik.. Tidak terdapat soal dengan interpretasi jelek sekali maupun soal yang memiliki indeks diskriminasi bertanda negatif, sehingga keseluruhan soal dinilai mampu membedakan tingkat penguasaan siswa secara efektif.

Proses pembelajaran di kelas eksperimen menggunakan media berbasis rotasi dan revolusi bumi menggunakan program Canva, sesuai dengan desain penelitian. Guru menyampaikan ilustrasi dan mengajukan beberapa pertanyaan terkait dengan pokok bahasan yang dibahas. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, ruang lingkup dan metode evaluasi yang akan digunakan dalam pembelajaran. Pembelajaran dilaksanakan secara berkelompok dengan membagi siswa 5 atau 6 orang per kelompok. Suasana kelas pada pembelajaran berkelompok ditunjukkan pada Gambar 2. Siswa menerima materi melalui pemanfaatan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva berupa video materi rotasi dan revolusi bumi. Media pembelajaran yang disusun menggunakan aplikasi Canva dalam penelitian ini ditampilkan pada Gambar 3.



Gambar 2. Suasana Kelas pada Pembelajaran Berkelompok



Gambar 3. Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva

Gambar 3 menampilkan media pembelajaran berbasis Canva yang digunakan dalam proses pembelajaran pada pokok bahasan rotasi dan revolusi bumi di kelas eksperimen. Media ini disusun dalam bentuk presentasi visual yang interaktif, memuat elemen teks, gambar ilustratif, serta ikon-ikon edukatif yang menarik perhatian siswa. Materi disajikan secara sistematis, dimulai dari pengertian rotasi dan revolusi bumi, perbedaan antara keduanya, hingga dampak dan peristiwa yang ditimbulkan terhadap kehidupan di permukaan bumi, seperti pergantian siang dan malam, serta perubahan musim.

Lembar kerja dibagikan kepada siswa untuk didiskusikan dan diselesaikan dalam kelompok selama proses pembelajaran. Guru melakukan pengamatan dan penilaian kepada siswa sesuai rubrik pengamatan. Siswa diberikan kesempatan untuk memberikan kesimpulan hasil kerja kelompok pada pembelajaran materi bumi sebagai ruang kehidupan. Evaluasi pembelajaran dilakukan melalui *posttest*. Hasil belajar pada kelas eksperimen ditunjukkan pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Belajar pada Kelas Eksperimen

Interval Hasil Belajar	Kategori	Jumlah	Persentase (%)
0-34	Sangat Rendah	0	0
35-54	Rendah	0	0
55-64	Sedang	0	0
65-84	Tinggi	3	16.67
85 -100	Sangat Tinggi	15	83.33

Tabel 5 memperlihatkan bahwa pada kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran berbasis Canva, terdapat tiga siswa atau 16,67% yang memperoleh skor hasil belajar dalam rentang 65–84. Sementara itu, sebanyak 15 siswa atau 83,33% mencapai skor pada rentang 85–100. Skor terendah yang dicapai dalam kelas eksperimen adalah 83, sedangkan skor tertinggi adalah 97. Rata-rata hasil belajar di kelas eksperimen tercatat sebesar 90,7. Penelitian ini juga mengevaluasi skor hasil belajar di kelas kontrol yang menggunakan media realia selama proses pembelajaran. Hasil evaluasi terhadap kelas kontrol disajikan dalam Tabel 6.

Tabel 6. Hasil Belajar pada Kelas Kontrol

Interval Hasil Belajar	Kategori	Jumlah	Persentase (%)
0-34	Sangat Rendah	0	0
35-54	Rendah	0	0
55-64	Sedang	4	22.22
65-84	Tinggi	14	77.78
85 -100	Sangat Tinggi	0	0

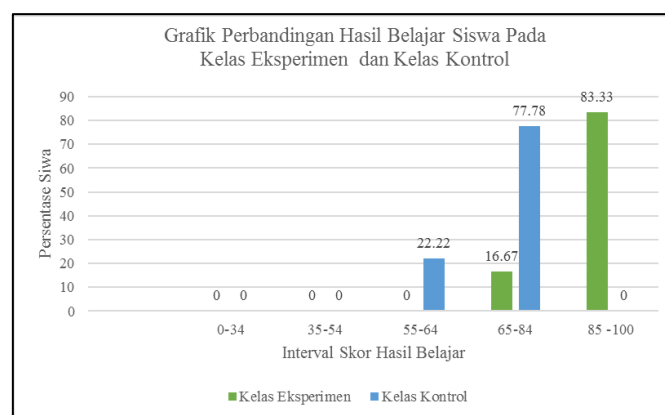
Data pada Tabel 6 mengindikasikan bahwa pada kelas kontrol terdapat empat siswa atau 22.22% yang memperoleh hasil belajar pada interval 55-64. Sebanyak 14 siswa atau 77.78% mencapai hasil belajar pada interval 65-84. Skor terendah hasil belajar pada kelas kontrol adalah 63, sedangkan skor tertinggi pada kelas kontrol adalah 80. Hasil analisis menunjukkan skor rata-rata hasil belajar pada kelas

kontrol adalah 69.4. Hipotesis penelitian ini yaitu terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran yang berbasis Canva terhadap hasil belajar siswa kelas X Madrasah Aliyah Negeri 1 Pohuwato. Data uji hipotesis ditampilkan pada Tabel 7.

Tabel 7. Uji Hipotesis

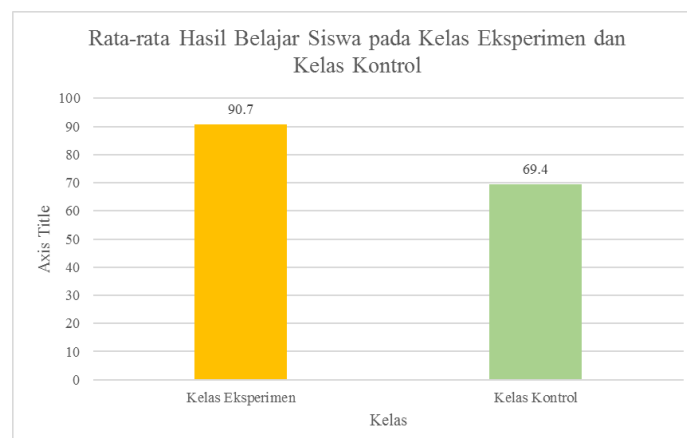
Kelas	Jumlah sampel	Mean	Varians	T _{hitung}	T _{tabel}	Keterangan
Eksperimen	18	90.7	24.5	11.48	2.03	Terdapat
Kontrol	18	69	36.3			Perbedaan

Berdasarkan Tabel 7, hasil uji hipotesis pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, menghasilkan nilai t_{hitung} sebesar 11.48 dan t_{tabel} sebesar 2.03. Nilai tersebut mengindikasikan bahwa $T_{hitung} > T_{tabel}$ ($11.48 > 2.03$). Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang mengindikasikan adanya pengaruh signifikan terhadap prestasi belajar siswa pada kelas yang menggunakan media pembelajaran berbasis Canva. Temuan ini diperkuat oleh hasil analisis deskriptif yang membandingkan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, sebagaimana ditampilkan pada Gambar 4



Gambar 4. Grafik Perbandingan Hasil Belajar Siswa pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Grafik pada Gambar 4 mengindikasikan bahwa pada hasil belajar siswa pada kelas eksperimen didominasi pada skor hasil belajar interval 85 -100 yaitu sebanyak 83.33%. Hasil evaluasi pembelajaran pada kelas kontrol didominasi pada skor hasil belajar interval 65-84 yaitu sebanyak 77.78%. Perbandingan rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol ditunjukkan pada Gambar 5.



Gambar 5. Grafik Rata-rata Hasil Belajar Siswa pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Gambar 5 mengilustrasikan bahwa rata-rata hasil belajar siswa di kelas eksperimen yang memperoleh pembelajaran dengan bantuan media Canva lebih unggul dibandingkan kelas kontrol. Uji statistik menggunakan **uji-t** terhadap data hasil belajar siswa di kelas eksperimen menunjukkan nilai t sebesar 11,58, yang berada pada kategori signifikan. Temuan ini mengonfirmasi bahwa penggunaan media

pembelajaran berbasis Canva berkontribusi secara nyata terhadap peningkatan hasil belajar, dengan rata-rata skor mencapai 90,7%.

Perbedaan nilai antara kelas eksperimen dan kelas kontrol memperlihatkan bahwa siswa yang belajar menggunakan media Canva menunjukkan pemahaman konsep yang lebih mendalam terhadap materi pembelajaran. Hal ini membuktikan bahwa visualisasi interaktif yang ditawarkan oleh Canva mampu meningkatkan efektivitas penyampaian materi.

Berdasarkan hasil penelitian ini, disarankan agar pendidik lebih sering memanfaatkan Canva dalam proses belajar mengajar, tidak hanya terbatas pada subtopik *bumi sebagai ruang kehidupan*, namun juga pada berbagai topik lain dalam geografi yang membutuhkan pendekatan visual dan interaktif. Untuk mendukung penerapan ini, pihak sekolah disarankan memberikan pelatihan dalam pengembangan media digital kreatif kepada guru, sehingga mereka dapat merancang bahan ajar yang lebih menarik.

Ke depan, penelitian lanjutan perlu mengkaji variabel lain seperti tingkat motivasi belajar dan kreativitas siswa agar dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas media digital dalam pembelajaran geografi.

4. KESIMPULAN

Penelitian yang dilaksanakan pada siswa Kelas X di Madrasah Aliyah Negeri 1 Pohuwato menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Canva secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa. Kelas eksperimen mencatatkan persentase tertinggi (83,33%) dalam interval nilai 85–100, sementara kelas kontrol mayoritas berada pada interval nilai 65–84 dengan persentase sebesar 77,78%. Hasil analisis hipotesis menyatakan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis Canva berpengaruh positif terhadap capaian akademik siswa.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan apresiasi kepada Rektor, Dekan Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, serta Pimpinan Jurusan Ilmu dan Teknologi Kebumihan dan Koordinator Program Studi Pendidikan Geografi Universitas Negeri Gorontalo atas dukungan dan fasilitasi yang telah diberikan. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Kepala Madrasah Aliyah Negeri 1 Pohuwato atas izin yang diberikan untuk pelaksanaan penelitian, serta kepada Guru Geografi MAN 1 Pohuwato atas bantuan, masukan, dan informasi selama kegiatan penelitian berlangsung. Tak lupa, penghargaan diberikan kepada para dosen pembimbing, rekan-rekan mahasiswa, serta semua pihak yang turut berkontribusi dalam kelancaran dan keberhasilan penelitian ini.

6. REFERENSI

- Akbar, Muh. N., Dama, L., Ibrahim, M. A., Mabuia, S. A., & Uno, A. H. (2022). Analisis Permasalahan Guru SMA terkait Penggunaan Media Pembelajaran Biologi Selama Proses Pembelajaran Berbasis Hybrid Learning di Kabupaten Bone Bolango. *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)*, 4(2), 111–120. <https://doi.org/10.31605/ijes.v4i2.1483>
- Alifah, H. N., Virgianti, U., Sarin, M. I. Z., Hasan, D. A., Fakhriyah, F., & Ismaya, E. A. (2023). Systematic Literature Review: Pengaruh Media Pembelajaran Digital pada Pembelajaran Tematik Terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Dan Karya Mahasiswa*, 1(3).
- Anas, M., & Jufri, Muh. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Canva Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik di MA Hajaratul Akbar. *Indonesian Journal of Intellectual Publication*, 4(1), 1–10. <https://doi.org/10.51577/ijipublication.v4i1.440>
- Aras, N., Nurdin, H., & Ayu, S. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Canva terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VII SMP Batara Gowa Kabupaten Gowa. *Jejak Pembelajaran: Jurnal Pengembangan Pendidikan*, 7(3).
- Aurannisa, A. A., Faizal, M., & Hamdani, A. R. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif pada Siswa Kelas V di SD Negeri 2 Kalapanunggal. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(1).

- Azizah, I., & Susanti, R. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Canva Dengan Desain Infografis Dalam Mata Pelajaran Sejarah di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Educatio*, 9(2), 458–464. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4798>
- Beku, V. Y., Ngadha, C., Ndek, F. S., Qondias, D., & Noge, M. D. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Canva terhadap Keaktifan Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik Siswa Sekolah Dasar. *Mimbar PGSD Flobamorata*, 1(3).
- Darwis, Atmono, D., Ratumbusang, M. F. N. G., & Hasanah, M. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa MA Ibitidaussalam. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 12(1), 85–91. <https://doi.org/10.26740/jupe.v12n1.p85-91>
- Dewi, E. P., Natalia, K., & Pribadi, T. (2018). Sigi Kelengkapan Media Pembelajaran Geografi pada SMA Negeri di Palangka Raya. *Media Komunikasi Geografi*, 19(1), 51. <https://doi.org/10.23887/mkg.v19i1.13848>
- Fauziah, Z., Shofiyuddin, A., & Sukmawati, I. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 1 Ngraho Bojonegoro. *SALIMIYA: Jurnal Studi Ilmu Keagamaan Islam*, 3(4).
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>
- Meylinda, M., Putri, D. H., & Risdianto, E. (2024). Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Animasi Berbasis Canva Terhadap Hasil Belajar Fisika Di SMA Materi Gerak Parabola. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 15(2), 196–203. <https://doi.org/10.26877/jp2f.v15i2.17871>
- Nasution, W. N. A., & Sari, R. M. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Canva dan Wordwall Terhadap Minat dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia. *Jurnal Darma Agung*, 32(2).
- Nuraeni, A., Solihatulmilah, E., & Mualimah, E. N. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Canva terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Teks Anekdote Fase E 7 SMA Negeri 1 Bayah. *JP3M (Jurnal PGSD, PJKR, PPKN dan Matematika)*, 04(02).
- Nurhosen, N., Sayyinu, S., Iskandar, R., Balqis, M., & Surur, M. (2024). Analisis Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Kebudayaan (JKPPK)*, 2(2).
- Prihartini, Y., & Sriyanto. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Terhadap Kreatifitas dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII di SMP Muhammadiyah 2 Purwokerto. *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities*, 10.
- Putra, A. M., & Suroso, S. (2017). Pemanfaatan Media Pembelajaran Geografi di SMA/MA Nahdatul Wathan Kabupaten Lombok Timur. *Educatio*, 12(1), 41. <https://doi.org/10.29408/edc.v12i1.1322>
- Randika, R., & Safitri, S. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Canva terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Sejarah Lokal di Kelas VIII di SMP Negeri 34 Palembang. *Danadyaksa Historica*, 3(2), 107. <https://doi.org/10.32502/jdh.v3i2.7262>
- Rohayati, Y., Nuryana, & Wijaya, A. K. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa di SMPN 2 Susukanlebak Kabupaten Cirebon. *Social Pedagogy: Journal of Social Science Education*, 3(2).
- Rohma, A., & Sholihah, U. (2021). Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva Materi Bangun Ruang Limas. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(3), 292–306. <https://doi.org/10.23960/mtk/v9i3.pp292-306>
- Roma, N. L., Thahir, I., & Akram. (2023). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sebagai Media Pembelajaran IPA. *COMPASS: Journal of Education and Counselling*, 1(2), 181–186. <https://doi.org/10.58738/compass.v1i2.301>
- Safitri, T. M., Dedy, A., & Destiniar. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Canva Terhadap Hasil Belajar PKN Siswa Kelas 3 SD Negeri 2 Kayu Agung. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(3), 548–555. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i3.1382>

- Sahelatua, L. S., Vitoria, L., & Mislinawati. (2018). Kendala Guru Memanfaatkan Media It Dalam Pembelajaran di SDN 1 Pagar Air Aceh Besar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Unsyiah*, 3.
- Sari, W. M., Hermawansa, & Siska, J. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X 'TJKT' SMKN 1 Seluma. *Computer and Informatics Education Review – CIER*, 4(2).
- Sulistiyowati, N., Fajrie, N., & Surachmi W, S. (2023). Efektivitas Media Canva terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN Bakaran Wetan 03 Pati. *Journal on Education*, 05(02).
- Undang Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional (2023).
- Wasiyah, Mariati, Fitriana, Y., & Bakara, T. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Aktivitas Mengajar Guru di Kelas. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(1), 205–212. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i1.227>
- Winda, R., & Dafit, F. (2021). Analisis Kesulitan Guru dalam Penggunaan Media Pembelajaran Online di Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 4(2), 211. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.38941>
- Wiyono, H., Firmansyah, H., Ramadhan, I., Adlika, N. M., Purnama, S., Budiman, J., Sumantri, Putri, R. R., & Febrianti, U. R. (2023). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva bagi Guru MGMP IPS Kabupaten Mempawah. *Abdimas Galuh*, 5(1), 183. <https://doi.org/10.25157/ag.v5i1.9185>
- Yulianti, A., Fazriyah, N., & Saraswati, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Canva terhadap Hasil Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09(03).