PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI CANVA TERHADAP

HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA KELAS IX DI SMP NEGERI 1 PADANG

Auliya Ananda1), Nofri Hendri2)

1 Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang

2 Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang

Email: auliyaananda11@gmail.com, nofrihendritp@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang berbentuk *Quasi Experiment*. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IX SMP Negeri 1 Padang, dan teknik pengambilan sampel dengan teknik *purposive sampling*, yaitu kelas IX F berjumlah 32 siswa dan Kelas IX H berjumlah 32 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, berupa pernyataan sebanyak 11 butir pernyataan dan teknik analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis, alat pengumpul data digunakan lembaran pernyataan. Kemudian data diolah dengan uji perbedaan *(t-test*) menggunakan bantuan aplikasi SPSS 23 *for windows.*

Berdasarkan hasil analisis data penelitian yang telah dilakukan, data penelitian termasuk kedalam data normal, sehingga dilakukan uji *independent simple t-test* untuk melakukan uji statistik. Berdasarkan hasil output uji *independent simple t-test* dengan SPSS 23 yang telah peneliti lakukan di atas dapat diketahui bahwa nilai sig (2-tailed) bernilai 0,0001 < 0,05. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa, H0 ditolak yang artinya Ha diterima. Hal ini berarti uji hipotesis menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen serta terdapat pengaruh yang signifikan (nyata) antara penggunaan aplikasi Canva melalui Akun Belajar.Id terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika kelas IX di SMP Negeri 1 Padang.

**Kata kunci:**  Canva, Akun Belajar.Id, Hasil Belajar, Informatika.

Abstract

This study used a quantitative approach in the form of a Quasi Experiment. The population of this study were all students of class IX SMP Negeri 1 Padang, and the sampling technique was purposive sampling technique, namely class IX F totaling 32 students and class IX H totaling 32 students. Data collection techniques using tests, in the form of statements as many as 11 statement items and data analysis techniques using normality tests, homogeneity tests, hypothesis tests, data collection tools used statement sheets. Then the data is processed by the difference test (t-test) using the help of the SPSS 23 for windows application.

Based on the results of the research data analysis that has been carried out, the research data is included in normal data, so an independent simple t-test is carried out to conduct statistical tests. Based on the results of the independent simple t-test output with SPSS 23 that the researcher has done above, it can be seen that the sig (2-tailed) value is 0.0001 <0.05. Thus it can be concluded that, H0 is rejected which means Ha is accepted. This means that the hypothesis test shows that there is a significant difference between the control class and the experimental class and there is a significant (real) influence between the use of the Canva application through the Learning.Id account on student learning outcomes in class IX Informatics subjects at SMP Negeri 1 Padang.

**Keywords:**  Canva, Learning Account.Id, Learning Outcomes, Informatics.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan bagian integral dalam kehidupan manusia. Sejak lahir, individu sudah terlibat dalam aktivitas pembelajaran. Pendidikan formal, informal, maupun non-formal dirancang secara analitis dan terprogram untuk menghasilkan individu berkualitas. Pendidikan adalah proses yang dialami setiap orang untuk memahami dan mengembangkan diri menjadi lebih dewasa serta mampu berpikir kritis. Kemudian, pendidikan juga bertanggung jawab untuk membentuk karakter dan sikap siswa sesuai dengan tujuan pendidikan (Hasrul et al., 2022).

Namun demikian, salah satu fenomena yang terlihat sebagai akibat dari peningkatan kualitas pendidikan adalah perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK). Salah satu aktivitas manusia yang dipermudah oleh IPTEK adalah proses pembelajaran. Pendidik harus membimbing dan memfasilitasi siswa dalam memahami materi, yang melibatkan setidaknya tiga aspek (Yulianti et al., 2023). Tiga aspek tersebut, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik, adalah sasaran pendidikan yang harus dikembangkan oleh pendidik dalam proses pembelajaran. Aspek kognitif meliputi ilmu pengetahuan (kecerdasan) siswa, aspek afektif meliputi sikap siswa, dan aspek psikomotorik meliputi keterampilan (perbuatan/amal) siswa. Media pembelajaran yang disajikan oleh pendidik lebih mengedepankan teknologi dan komunikasi, terutama dalam pembelajaran Informatika. Media tersebut memberikan alat bantu berupa ilmu pengetahuan dan mengasah kreativitas serta keterampilan siswa dalam pembelajarannya di sekolah Salah satu media yang relevan adalah Canva, sebuah platform desain grafis yang mudah digunakan oleh siapa saja, termasuk siswa (Magdalena et al., 2021).

Canva adalah platform desain grafis yang sangat mudah digunakan bahkan oleh orang awam yang ingin mulai belajar desain serta bisa menjadi media pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas siswa. Dengan fitur lengkap dan ribuan *template* seperti pembuatan poster, *PowerPoint,* video animasi, dan lainnya, pengguna dapat dengan mudah mendesain. Dengan menggunakan Akun Belajar.Id, siswa akan mendapatkan fitur Canva *for education* layaknya berlangganan Canva *pro*. Pengguna tidak hanya dapat mengedit foto tetapi juga video, presentasi, membuat gambar *AI*, serta fitur pendukung lainnya. Aplikasi Canva dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam kegiatan belajar mengajar sekaligus menjadi media pembelajaran yang menarik, mudah digunakan, serta menghemat waktu (Vidia Lestari, 2024).

Dalam rangka memastikan proses pembelajaran berjalan lancar dan memudahkan siswa serta pendidik mengakses layanan pembelajaran, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) meluncurkan akun pembelajaran dengan domain Belajar.Id melalui Pusat Data dan Teknologi Informasi (Pusdatin). Siswa, pendidik, dan tenaga kependidikan dapat menggunakan akun elektronik dengan domain Belajar.Id. Menurut Semuel Abrijani Pangerapan, Direktur Jenderal Aplikasi Informatika Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kemenkominfo), digitalisasi pendidikan adalah kemajuan yang perlu diapresiasi (Khomariyah & Afia, 2020).

Selain mendukung transformasi digital dalam pembelajaran, hasil belajar juga menjadi salah satu indikator penting dalam menilai keberhasilan proses pendidikan. Hasil belajar diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah, yang dinyatakan dalam bentuk skor dari hasil tes mengenal sejumlah materi pelajaran tertentu. Hasil belajar pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku seseorang sebagai hasil dari proses belajar. Perubahan tersebut dapat berupa pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan sikap yang biasanya dinyatakan dalam bentuk angka atau lambang huruf dengan kriteria-kriteria yang sudah ditentukan (Irawati et al., 2021).

Sebelumnya, kajian mengenai pengaruh aplikasi Canva terhadap hasil belajar telah dilakukan oleh Yulianti, et al. (2023) dengan hasil penelitiannya tersebut diperoleh terdapat peningkatan hasil belajar siswa kelas ekperimen mencapai nilai 84,87 sedangkan kelas kontrol mencapai nilai 70,95. Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Yulianti, et al. (2023) dengan yang akan peneliti lakukan adalah sama-sama meneliti tentang pengaruh penggunaan aplikasi Canva terhadap hasil belajar, sedangkan perbedaanya peneliti juga melakukan penelitian pengaruh penggunaan aplikasi Canva terhadap hasil belajar, akan tetapi peneliti mengaitkan aplikasi Canva melalui Akun Belajar.Id.

Peneliti berikutnya yakni yang pernah dilakukan oleh Thesalonika (2023) dengan hasil penelitiannya adalah terjadinya sebuah peningkatan hasil belajar siswa yang dirata-ratakan pada kelas kontrol berjumlah 72,64 sedangkan kelas *eksperiment* berjumlah 79,86. Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Thesalonika (2023) dengan peneliti lakukan yaitu sama-sama meneliti tentang penggunaan aplikasi Canva terhadap hasil belajar dan perbedaanya peneliti melaksanakan penelitian pada siswa sedangkan peneliti sebelumnya melaksanakan penelitian pada mahasiswa.

Dalam konteks tersebut, penelitian bertujuan untuk mempelajari apakah ada pengaruh antara penggunaan aplikasi Canva melalui Akun Belajar.Id terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Informatika kelas IX di SMP Negeri 1 Padang. Penelitian diharapkan bisa memberikan manfaat yang berguna bagi siswa, mengenai pengaruh penggunaan teknologi dalam mendukung proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa.

1. METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian adalah desain quasi-eksperimental, yaitu perkembangan dari metode penelitian quasi-experimentatif dengan desain penelitian *Non equivalent Control Group Design.* Design ini hampir sama dengan Pre-test post-test *control group design*, dimana kelompok eksperimen maupun kontrol tidak dipilih secara acak. Penelitian eksperimen bertujuan untuk mengidentifikasi efek suatu perlakuan terhadap faktor lainnya di bawah kondisi terkendali. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh menggunakan aplikasi Canva melalui Akun Belajar.Id terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika kelas IX di SMP Negeri 1 Padang.

Populasi adalah area generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek dengan kualitas dan karakteristik tertentu, yang dipilih oleh peneliti untuk diteliti dan diambil kesimpulannya dalam Sugiyono (2016). Dari pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa populasi adalah objek atau subjek yang berada dalam suatu wilayah dan memenuhi kriteria tertentu yang berkaitan dengan masalah penelitian. Populasi dalam penelitian yang akan diteliti adalah siswa kelas IX di SMP Negeri 1 Padang berjumlah 287 orang siswa. Sampel adalah bagian dari populasi yang memiliki ciri atau keadaan tertentu yang akan diteliti. Dalam penelitian ini, teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *purposiv*e sampling. *Purposive* sampling adalah metode penentuan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2016). Pertimbangan tersebut adalah kelas yang memiliki nilai rata-rata dan jumlah siswa yang sama.

**TEKNIK PENGUMPULAN DATA**

Menurut Sugiyono (2016) teknik pengumpulan data adalah langkah penting dalam penelitian yang bertujuan untuk mengumpulkan informasi. Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi metode dokumentasi dan metode tes.

1. Metode Tes

Metode tes adalah cara pengumpulan data yang melibatkan sejumlah pertanyaan atau tugas yang diberikan kepada subjek penelitian. Dalam penelitian ini, metode tes digunakan untuk mengumpulkan data hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Informatika setelah perlakuan (post-test).

1. Dokumentasi

Teknik dokumentasi dalam penelitian dimaksudkan untuk memperoleh data yang telah tersedia dalam bentuk arsip atau buku yang mendukung penelitian. Pengumpulan data yang diperoleh dari hasil laporan-laporan dan keterangan-keterangan tertulis, tergambar, terekam, maupun tercetak.

Teknik pengumpulan data dilakukan menggunakan metode tes dengan instrumen penilaian dan dokumentasi. Sebelum pembelajaran dimulai, peneliti memberikan pretest,yang juga disebut tes awal, kepada subjek penelitian untuk mendapatkan nilai awal siswa. Kemudian digunakan media pembelajaran canva melalui akun Belajar.Id di kelas eksperimen, sedangkan pembelajaran menggunakan *Microsoft Office* digunakan di kelas kontrol. Materi pembelajaran yang sama digunakan untuk tes dikedua kelas. Setelah itu,pada akhir penelitian, juga diberikan posttest, dan hasil posttest ini akan dianalisis untuk sampai pada kesimpulan peneliti.

**ANALISIS INSTRUMEN**

Data dalam penelitian dianalisis untuk mengetahui kesimpulan dalam pelaksanaan penggunaan aplikasi Canva melalui Akun Belajar.Idpada materi Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dengan sub bahasan integrasi konten aplikasi perkantoran diantaranya melihat hasil belajar siswa dan masalah-masalah yang dihadapi siswa. Adapun dalam bentuk teknik analisis data yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

1. Validitas Instrumen

Menurut Arikunto (2013:167) menyatakan bahwa “validitas merujuk pada sejauh mana instrumen tersebut dapat mengukur apa yang seharusnya diukur”. Untuk mencapai validitas yang baik, pengukuran menjadi komponen utama dalam analisis isi. Sebuah instrumen dianggap valid jika dapat mengukur apa yang diinginkan dan dapat menggambarkan data dari variabel yang diteliti dengan akurat. Tingkat validitas instrumen menunjukkan sejauh mana data yang diperoleh tidak menyimpang dari gambaran validitas yang dimaksud.

Selanjutnya Arikunto (2013) membedakan dua jenis validitas instrumen penelitian, yaitu validitas logis dan validitas empiris. Suatu instrumen memiliki validitas logis jika, berdasarkan analisis, instrumen tersebut sesuai dengan isi dan aspek yang diungkapkan. Instrumen yang sesuai dengan isi disebut memiliki validitas isi, sedangkan instrumen yang cocok dengan aspek yang diukur disebut memiliki validitas konstruksi.

1. Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas instrumen mengacu pada sejauh mana suatu instrumen dapat dipercaya sebagai alat pengumpul data, karena instrumen tersebut telah memenuhi standar yang baik. Untuk menentukan reliabilitas instrumen, dapat dilakukan dengan metode konsistensi internal, yang melibatkan pengujian instrumen hanya sekali, kemudian menganalisis data yang diperoleh menggunakan teknik tertentu. Pengujian reliabilitas instrumen dapat dilakukan dengan menggunakan teknik *alpha cronbach.*

**PENGUMPULAN DATA**

Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian ini adalah tes yang digunakan untuk mengevaluasi peningkatan penggunaan aplikasi Canva melalui Akun Belajar.Id di kelas IXpada materi Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dengan sub bahasan integrasi konten aplikasi perkantoran, Kemudian, juga digunakan metode dokumentasi sebagai penguat data penelitian. Dalam kombinasi kedua teknik ini, dapat diperoleh data yang lebih komprehensif dan relevan saat melakukan eksperimen dalam aktivitas pembelajaran

**TEKNIK ANALISIS DATA**

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah membandingkan perbedaan dua nilai rata-rata, sehingga dilakukan dengan tes t (*t-test*). Namun, sebelum itu, perlu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas.Berikut penjelasannya:

1. Uji Normalitas

Untuk menganalisis perbedaan-perbedaan tersebut, diperlukan pengujian normalitas. Menurut Syafril (2019) pengujian normalitas digunakan untuk memastikan bahwa data yang akan diproses berasal dari distribusi normal. Pengujian ini biasanya dilakukan sebelum menggunakan metode statistik seperti korelasi produk momen, regresi, *t-test*, dan ANOVA lainnya. Salah satu teknik yang umum digunakan dalam pengujian normalitas adalah uji *Liliefors*. Sebelum data diolah, untuk menentukan apakah data memiliki distribusi normal atau tidak, harus dilakukan uji *Liliefors* terlebih dahulu.

1. Uji Homogenitas

Selanjutnya, dilakukan uji homogenitas yang bertujuan untuk menentukan apakah data dari kelas sampel bersifat homogen atau tidak. Uji homogenitas antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan menggunakan uji F. Kriteria pengujian adalah dengan membandingkan harga Fhitung dengan harga Ftabel, jika Fhitung < Ftabel maka varians dinyatakan homogen dan sebaliknya jika Fhitung > Ftabel maka varians tidak homogen.

1. Uji Hipotesis

Setelah melakukan uji normalitas dan uji homogenitas Langkah selanjutnya ditetapkan statistik uji hipotesis. Uji hipotesis bertujuan untuk mengetahui bagaimana penggunaan aplikasi Canva melalui Akun Belajar.Idpada materi Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dengan sub bahasan integrasi konten aplikasi perkantoran terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika kelas IX di SMP Negeri 1 Padang.

1. HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Hasil penelitian ini didapat dari hasil analisis *pretest* dan *posttest* siswa kelompok eksperimen dan kontrol. Hasil penelitian ini diolah dengan menggunakan *software* SPSS versi 23 dan dijelaskan pada pembehasan hasil penelitian setelah dianalisis. Berikut adalah tabel perbandingan nilai rata-rata *pretest* di kelas kontrol daneksperimen.

Tabel 1. Statistik Nilai Pretest Posttest Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen



Berdasarkan data hasil *pre-test* dan *post-test* kelompok eksperimen dan kontrol, dapat dilihat dari perbedaan skor dengan menggunakan SPSS versi 23. Berdasarkan tabel tersebut terlihat bahwa secara keseluruhan terjadi kenaikan terhadap skor siswa *pre-test* dengan jumlah 924 dan *post-test* dengan jumlah 1317 pada kelas kontrol. Sedangkan rata-rata keseluruhan untuk *pre-test* yaitu 28,9 dan *post-test* 41,16 selain itu terdapat peningkatan hasil belajar siswa di kelompok eksperimen. Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa secara keseluruhan terjadi kenaikan terhadap skor siswa *pre-test* dengan jumlah 880 dan *post-test* 1469. Sedangkan rata-rata keseluruhan kelas eksperimen untuk *pre-test* yaitu 27,5 dan *post-test* 45,91. Selain itu terdapat peningkatan hasil belajar siswa dikelas eksperimen

Data yang baik dan layak digunakan dalam penelitian dalah data yang memiliki distribusi normal. Uji normalitas ini, digunakan uji *shapiro-wilk* seperti yang dikemukakan pada teknik analisis data. Uji normalitas data ini bertujuan untuk mengetahui distribusi data dalam variabel yang akan digunakan dalam penelitian. Data yang baik dan layak digunakan dalam penelitian dalah data yang memiliki distribusi normal. Sebaran data dikatakan normal apabila sig > 0,05 dan apabila sig < 0,05 maka dianggap tidak berdistribusi normal. Normalitas data dapat dilihat dengan menggunakan uji *liliefors* dan juga bisa dengan uji normal *Shapiro-Wilk*. Dengan mengunakan *SPSS* versi 23.

Tabel 2. Uji Normalitas

Tabel diatas merupakan hasil uji normalitas dengan SPSS dengan teknik uji *Shapiro-Wilk*, untuk menetukan apakah data berdistribusi normal dengan ini dapat dilihat pada tabel, pada nilai signifikansinya. Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa Sig data untuk *pre-test* kontrol adalah 0,345 > 0,05 sehingga berdistribusi normal, *post-test* kontrol 0,064 > 0,05 berarti data berdistribusi normal dan data *pre-test* kelas eksperimen adalah 0,205 > 0,05 sehingga berditribusi normal dan *post-test* kelas eksperimen 0,180 > 0,05 yang berarti data juga berdistribusi normal. dari ke empat data yang di analisis dengan uji *Shapiro-Wilk*, disimpulkan bahwa data penelitian ini berdistribusi normal.

Pengujian persyaratan yang kedua adalah pengujian homogenitas dengan menggunakan uji *Varians.* Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui apakah data berasal dari kelompok yang homogen. Ketetapan uji homogenitas varians yang menyatakan bahwa apabila F hitung lebih kecil dari F tabel (Fh<Ft) sesuai dengan taraf signifikan α = 0,05 kedua kelompok data berasal dari *varians* yang homogen atau data dikatakan homogen jika nilai sig lebih besar dari 0,05.

Tabel 3. Uji Homogenitas



Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa *based on mean* untuk sig 0,908. Sesuatu distribusi dikatakan homogen jika taraf segnifikansinya > 0,05, sebaliknya jika taraf signifikansinya < 0,05 maka distribusinya dikatakan tidak homogen. Jadi untuk data di atas berditribusi homogen karna nilai *based on mean* sig lebih besar dari 0,05 yaitu 0,908 > 0,05.

Setelah dilakukan pengujian prasyarat analisis, maka selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis. Pengujian hipotesis dilakukan dengan *statistic* parametrik karena data kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal dan homogen. Dalam menentukan data akhir menggunakan uji-t (*independent simple* *t-test*). Uji ini diolah pada dua sampel yang tidak saling mempengaruhi karena terdapat dua sampel yang berbeda.

Tabel 4. Uji T

Berdasarkan output uji *independent sample t-test* di atas diketahui nilai siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen,dapat dilihat bahwa sig (2-tailed) bernilai 0,0001 < 0,05. Maka berdasarkan pengambilan keputusan uji SPSS dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan antara hasil belajar *pre-test* atau sebelum diberikan perlakuan dan setelah diberikan perlakuan Canva melalui Akun Belajar.Id (*post-test*) pada kelas eksperimen. Sehingga dapat disimpulkan bahwa, H0 ditolak yang artinya Ha diterima. Hal ini berarti uji hipotesis menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen serta terdapat pengaruh yang signifikan (nyata) antara penggunaan aplikasi Canva melalui Akun Belajar.Id terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika kelas IX di SMP Negeri 1 Padang.

**PEMBAHASAN**

Menurut penelitian Arifin dan Lestari (2021), penggunaan media pembelajaran digital seperti Canva mampu meningkatkan daya tarik siswa terhadap materi pelajaran karena media ini menyajikan informasi dalam format visual yang lebih mudah dipahami. Hal ini konsisten dengan temuan penelitian ini, dimana siswa lebih antusias dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran Informatika ketika menggunakan Canva.

Akun Belajar.id menjadi elemen pendukung penting dalam penelitian ini karena memfasilitasi akses gratis ke Canva Edukasi. Dengan akun ini, guru dan siswa dapat menggunakan fitur *premium* Canva tanpa biaya tambahan, sehingga memungkinkan mereka mengoptimalkan pengalaman belajar digital. Menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2023), Akun Belajar.id dirancang untuk mendukung digitalisasi sekolah serta mempermudah akses ke berbagai alat pembelajaran daring.

Menurut penelitian Rahayu dan Pratama (2020) mengungkapkan bahwa pembelajaran berbasis desain grafis seperti penggunaan Canva tidak hanya meningkatkan hasil belajar kognitif siswa tetapi juga aspek afektif dan psikomotoriknya. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian ini, dimana siswa tidak hanya memahami konsep secara mendalam tetapi juga mampu mengaplikasikannya dalam tugas-tugas kreatif.

Berdasarkan hasil penelitian Thesalonika, E. (2023) juga menyimpulkan bahwa aplikasi Canva memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah Konsep Dasar IPS. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa Canva, sebagai alat bantu pembelajaran, mampu meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap materi yang diajarkan.

Dari uji persyaratan yaitu uji normalitas dan uji homogenitas, peneliti menemukan bahwa semua data berdistribusi normal pada uji normalitas. Sedangkan data uji homogenitas seluruh data homogen. Maka dari itu untuk uji hipotesis peneliti menggunakan uji *independent simple t-test* sebagai memperkuat hasil penelitian.

Berdasarkan hasil *output* uji *independent simple t-test* dengan SPSS 23 yang telah peneliti lakukan di atas dapat diketahui bahwa nilai sig (2-tailed) bernilai 0,0001 < 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara hasil belajar siswa yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dimana pada hasil N-*gain score* juga terlihat bahwa kelas kontrol dan kelas eksperimen hasilnya kecenderungan lebih besar peningkatan pada kelas eksperimen. Artinya perbedaan yang lebih besar lebih cenderung pada kelas eksperimen yang menggunakan aplikasi Canva melalui Akun Belajar.Id pada matapelajaran Informatika dari pada kelas kontrol yang menggunakan metode dari guru. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa, H0 ditolak yang artinya Ha diterima. Hal ini berarti uji hipotesis menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen serta terdapat pengaruh yang signifikan (nyata) antara penggunaan aplikasi Canva melalui Akun Belajar.Id terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika kelas IX di SMP Negeri 1 Padang.

Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Yulianti, et al. (2023) yang menyatakan hasil penelitiannya bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara aplikasi Canva terhadap hasil belajar siswa di Sekolah Dasar.

1. SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data penelitian yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan bahwa hasil penelitian yang dilakukan di SMP Negeri 1 Padang, hasil belajar siswa di kelas eksperimen yang melakukan kegiatan lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang diberikan perlakuan oleh guru.

Berdasarkan hasil analisis data penelitian yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan bahwa hasil penelitian yang dilakukan di SMP Negeri 1 Padang, hasil belajar siswa di kelas eksperimen yang melakukan kegiatan lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang diberikan perlakuan oleh guru. Berdasarkan hasil analisis data penelitian yang telah dilakukan, data penelitian termasuk kedalam data normal, sehingga dilakukan uji *independent simple t-test* untuk melakukan uji statistik. Berdasarkan hasil output uji *independent simple t-test* dengan SPSS 23 yang telah peneliti lakukan di atas dapat diketahui bahwa nilai sig (2-tailed) bernilai 0,0001 < 0,05. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa, H0 ditolak yang artinya Ha diterima. Hal ini berarti uji hipotesis menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen serta terdapat pengaruh yang signifikan (nyata) antara penggunaan aplikasi Canva melalui Akun Belajar.Id terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika kelas IX di SMP Negeri 1 Padang.

1. SARAN

Aplikasi Canva melalui Akun Belajar.Id dapat diterapkan kepada siswa guna mencapai tujuan pembelajaran terutama pada materi Teknologi Informasi dan Komunikasi dengan sub bahasan integrasi konten aplikasi perkantoran. Diharapkan dapat memberikan motivasi dan pelayanan yang optimal dalam penyelenggaraan pembelajaran Informatika dengan memberikan inovasi-inovasi dalam pembelajaran. Sekolah dapat mencobakan aplikasi Canva melalui Akun Belajar.Id pada pembelajaran Informatika sebagai salah satu inovasi dalam pembelajaran. Hasil penelitian ini dapat menjadi sumber bacaan /*literature* bagi peneliti lain untuk mengembangkan penelitian yang lama.

DAFTAR PUSTAKA

[1] Hasrul, H., Yunus, M., & AS, H. (2022). Penerapan Model Pembalajaran Predict-Observe- Explain (POE) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 1006–1017.

[2] Irawati, I., Ilhamdi, M. L., & Nasruddin, N. (2021). Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(1), 44–48.

[3] Khomariyah, K. N., & Afia, U. N. (2020). Digitalisasi Dalam Proses Pembelajaran Sebagai Dampak Era Keberlimpahan. In *Organized by Faculty of Letters*.

[4] Magdalena, I., Hidayah, A., & Safitri, T. (2021). Analisis Kemampuan Peserta Didik Pada Ranah Kognitif, Afektif, Psikomotorik Siswa Kelas Ii B Sdn Kunciran 5 Tangerang. In *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* (Vol. 3, Issue 1).

[5] Vidia Lestari, P. (2024). Pelatihan Canva Oleh Mahasiswa Kampus Mengajar Menggunakan Akun Belajar Guna Meningkatkan Keterampilan Siswa Dalam Bidang Desain Di SMP PGRI 2 Somagede Canva Training By Teaching Campus Students Using Learning Accounts To Improve Student Design Skills At PGRI 2 Somagede Middle School. In *Community Engagement & Emergence Journal* (Vol. 5, Issue 1).

[6] Arifin, M., & Lestari, D. (2021). Penggunaan Media Canva dalam Pembelajaran Digital. *Jurnal Pendidikan Digital*, 5(2), 123-130.

[7] Arikunto, Suharsimi. (2013). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.

[8] Kemendikbud. (2023). Pemanfaatan Akun Belajar.id dalam Digitalisasi Sekolah. *Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan*.

[9] Rahayu, S., & Pratama, Y. (2020). Efektivitas Pembelajaran Desain Grafis dengan Canva. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 14(3), 67-75.

[10] Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Cetakan ke-24. Bandung: Alfabeta.

[11] Syafril. 2019. *Statistik Pendidikan*. Jakarta: Kencana.

[12] Thesalonika, E. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Konsep Dasar IPS. *Jurnal Simki Pedagogia,* 6.

[13] Yulianti, A., Fazriyah, N., & Saraswati, A. (2023). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran* Canva *Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar.*