



## Pengaruh Penggunaan Media Aplikasi *Canva* Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Konsep Dasar IPS

Emelda Thesalonika<sup>1\*</sup>, Ease Arent<sup>2</sup>

emeldathesalonika@gmail.com<sup>1\*</sup>, easearent1@gmail.com<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

<sup>2</sup>Program Studi Pendidikan Sejarah

<sup>1</sup>Universitas HKBP Nommensen Pematang Siantar

<sup>2</sup>Univeristas Simalungun

Received: 23 01 2023. Revised: 24 02 2023. Accepted: 27 02 2023.

**Abstract :** The purpose of this research is to find out how much influence the use of Canva media has for PGSD students in taking the Basic Social Sciences Learning Concepts course. The type of research used is quantitative research with a quasi-experimental method. This research uses 2 classes, namely the experimental class, namely Canva learning media and the control class using Microsoft Power Point. The results of the research proved that the average pre-test score for the experimental class was 42.4 and for the control class was 41.2. The experimental results obtained  $t_{count} = 0.311$  and  $t_{table} = 1.708$  because  $t_{count} < t_{table}$ , the two samples had the same initial performance. The average post-test score for the experimental class was 76 with a standard deviation of 12.24 and for the control class was 67.6 with a standard deviation of 12.67. The results of the post-test scores for the research class and the control class were tested using a one-party t experiment and the results were  $2.780 > 1.708$ , namely  $t_{count} > t_{table}$  at a significance level of 0.05 then ( $H_a$ ) was accepted and  $H_o$  was rejected, which means that there is an effect of Canva media on learning outcomes students on the material influence of Western/foreign culture in Indonesia.

**Keywords :** Canva Learning Media, Learning Outcomes

**Abstrak :** Tujuan pada riset ini untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan media canva bagi mahasiswa PGSD dalam mengikuti matakuliah Konsep Dasar Pembelajaran IPS. Tipe riset yang dipakai ialah riset kuantitatif dengan tata cara *quasy eksperimental*. Riset ini memakai 2 kelas, ialah kelas eksperimen yaitu media pembelajaran *canva* serta kelas kontrol menggunakan *Microsoft power point*. Hasil riset membuktikan angka pada umumnya pretes kelas eksperimen 42,4 serta kelas kontrol 41,2 hasil percobaan t didapat  $t_{hitung} = 0,311$  serta  $t_{tabel} = 1,708$  karena  $t_{hitung} < t_{tabel}$  maka kedua sampel mempunyai kemampuan awal yang sama. Nilai rata-rata postes kelas eksperimen ialah 76 dengan standar digresi 12,24 serta kelas kontrol ialah 67,6 dengan standar digresi 12,67. Hasil angka postes kelas penelitian serta kelas kontrol diuji coba dengan memakai percobaan t satu pihak serta didapat hasil  $2,780 > 1,708$  yaitu  $t_{hitung} > t_{tabel}$  pada taraf nyata 0,05 maka ( $H_a$ ) diterima serta  $H_o$  ditolak, yang berarti terdapat akibat media *canva* terhadap

hasil belajar mahasiswa pada materi pengaruh kebudayaan Barat/Asing di Indonesia.

**Kata Kunci :** Media Pembelajaran Canva, Hasil Belajar.

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan ialah sesuatu cara waktu jauh yang telah jadi bagian yang tidak terpisahkan dalam kehidupan di bumi. Semenjak lahir orang telah langsung ikut serta didalam aktivitas pembelajaran serta pembelajaran. Lewat pendidikan baik pendidikan formal, informal, ataupun non- formal dengan cara analitis terprogram serta bersusun hendak menciptakan manusia-manusia bermutu. Pendidikan merupakan upaya siuman serta analitis, yang dicoba banyak orang diiringi tanggung jawab buat pengaruhi partisipan ajar supaya memiliki watak serta tabiat cocok dengan cita-cita Pendidikan (Hasrul et al., 2022). Pembelajaran seorang dosen wajib mempunyai strategi yang bisa mengaktifkan serta tingkatkan mutu mahasiswa. Cara berlatih membimbing diperlukan sesuatu interaksi yang aktif antara mahasiswa dengan dosen ataupun mahasiswa dengan mahasiswa itu sendiri alhasil cara berlatih membimbing jadi maksimum. Perihal ini cocok dengan desakan dari Kurikulum KKNI yang melaporkan kalau cara berlatih dituntut mahasiswa yang lebih aktif alhasil terbentuknya sistem pembelajaran 2 arah, banyak arah yang terencana serta mandiri ke cara berlatih yang bertambah.

Dalam cara berlatih membimbing permasalahan aktivitas mahasiswa merupakan salah satu perihal yang jadi pusat atensi untuk seseorang dosen. Pendidikan lebih cenderung menitikberatkan pada pembelajaran konvensional, sehingga mahasiswa kurang terlibat aktif berpikir secara kritis dan kreatif dalam proses pembelajaran (Permana, 2018). Dalam aktivitas cara berlatih membimbing dosen seharusnya sanggup menghasilkan area berlatih yang bisa memicu mahasiswa serta memusatkan mereka dalam belajar (Suhartoyo et al., 2020). Supaya aktivitas pembelajaran bisa memicu mahasiswa buat aktif serta inovatif dalam berlatih, pasti saja dibutuhkan area berlatih yang mendukung, salah satu usaha yang bisa dicoba buat mengarah ke arah itu merupakan dengan metode mencermati alterasi dalam membimbing supaya tidak memunculkan kejenuhan untuk mahasiswa. Salah satu andil dosen merupakan selaku jembatan untuk para mahasiswa, seseorang dosen seharusnya mempunyai keahlian serta keahlian dalam mengonsept serta menggunakan media pengajaran.

Media Pembelajaran merupakan suatu alat bantu yang memiliki pesan ataupun data yang bermaksud instruksional dalam pengajaran (Syupriyanti et al., 2019). Dalam perihal ini pemakaian media pembelajaran bisa berbentuk media visual yang memercayakan alat pandangan (Su'uga et al., 2020). Berikutnya bagi (Rusdiana et al., 2021) media canva visual

ialah sesuatu wujud global yang bisa diamati buat menolong uraian catatan ataupun data yang dimilikinya. Pemakaian media *canva* visual dalam cara berlatih membimbing diharapkan bisa memicu mahasiswa serta menolong mahasiswa dalam memahami sesuatu rancangan dalam mata kuliah skema bawah pembelajaran IPS, pada modul akibat kultur dari luar kepada kultur Indonesia alhasil mahasiswa tidak hadapi kesusahan dalam menyambut modul yang diserahkan dengan begitu keahlian mahasiswa buat menguasai rancangan yang diserahkan hendak membagikan sesuatu partisipasi dalam tingkatan hasil berlatih mahasiswa alhasil hasil berlatih hendak berhasil dengan maksimal.

Setelah itu, (Gagne & Briggs, 2020) dengan cara implisit berkata kalau media pembelajaran mencakup perlengkapan yang dengan cara raga dipakai buat mengantarkan isi modul pengajaran, yang terdiri dari antara lain novel, tape recorder, kaset, film camera, film recorder, film, slide (gambar bingkai), gambar, lukisan, grafik, tv, serta pc. Ada pula penafsiran media pembelajaran bagi Sadiman, dkk merupakan kombinasi antara materi serta perlengkapan ataupun kombinasi antara software serta *hardware*. Anderson dalam (Nurseto, 2011) memilah media dalam 2 golongan, ialah perlengkapan tolong pembelajaran (instructional aids) serta media pembelajaran (instructional media). Media pembelajaran merupakan media yang membolehkan terbentuknya interaksi antara buatan seorang pengembang mata pelajaran (dosen) dengan mahamasiswa. Ada pula yang diartikan dengan interaksi merupakan terbentuknya sesuatu cara berlatih pada diri mahamasiswa pada dikala memakai ataupun menggunakan media. Media pembelajaran bisa dimengerti selaku media yang dipakai dalam cara serta tujuan pembelajaran. Media pembelajaran pula bisa dimaksud selaku perlengkapan yang dipakai buat menuangkan catatan ataupun modul didik dari dosen pada mahasiswa alhasil bisa memicu benak, perasaan, perhatian, serta minat mahamasiswa sedemikian rupa alhasil cara berlatih terjalin.

*Canva* merupakan salah satu aplikasi konsep grafis yang berplatform *online* yang dapat diakses memakai mobile dan desktop. Dengan *tool* ini Kamu tidak butuh mempunyai keahlian konsep yang ahli. Lumayan mempunyai keinginan saja kenapa. Sebab *Canva* telah dilengkapi dengan bermacam fitur konsep yang amat gampang buat dipakai. Berlainan dengan *Adobe Photoshop* ataupun *Corel Draw* yang mana sangat tidak wajib mempunyai wawasan mengenai desain. Pada aplikasi *Canva* ini, Kamu hendak menciptakan bermacam *design* dan kartun yang dapat diedit dengan gampang. Sesungguhnya aplikasi konsep ini mempunyai 2 tipe ialah gratis dan berbayar. Jadi fitur yang diperoleh pula berlainan. Tetapi kita rasa dengan tipe gratisnya juga kamu senantiasa dapat menciptakan konten visual yang bagus.

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki mahasiswa setelah menerima pengalaman belajarnya (Manurung et al., 2017). Hasil berlatih bisa dimengerti dengan menarangkan 2 kata, ialah hasil serta berlatih. Pengertian hasil (product) membuktikan pada sesuatu akuisisi dampak dikerjakannya sesuatu kegiatan ataupun cara yang menyebabkan berubahnya input dengan cara fungsional. Alhasil, sehabis hadapi belajar, mahasiswa berganti perilakunya (Saragih et al., 2022). (Gagne & Briggs, 2020) membagi lima kategori hasil belajar, yakni (a) informasi verbal; (b) keterampilan intelektual; (c) strategi kognitif; (d) sikap; dan (e) keterampilan motoris.

## METODE PENELITIAN

Tipe riset ini merupakan riset penelitian dengan pendekatan kuantitatif, bermaksud buat mengenali akibat sesuatu perlakuan kepada poin riset. Riset penelitian bisa dicoba buat mengenali ikatan karena dampak dari dikerjakannya perlakuan. Riset dengan pendekatan penelitian merupakan sesuatu metode buat mencari ikatan karena dampak antara 2 aspek yang terencana ditimbulkan oleh peneliti (Arikunto, 2009). Konsep penelitian yang dipakai dalam riset ini merupakan konsep *Pretest- Posttest Non Equivalent Control Group Design*. Riset ini memakai 2 kelas ialah kelas awal dengan memakai media pembelajaran *Canva* selaku kelas penelitian serta yang kelas kedua tidak memakai media pembelajaran *Canva* selaku kelas kontrol.

Desain riset eksperimen menggunakan *Pretest-Posttest Non Equivalent Control Group Design* ini ditafsirkan selaku selanjutnya:

Tabel 1. Desain Penelitian

Kelompok	Pre-Test	Treatment	Post-Test
I	O1	X1	O1
II	O3	X1	O4

Populasi ialah zona generalisasi yang terdiri atas: obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan kepribadian spesial yang ditetapkan oleh pengamat untuk dipelajari dan sehabis itu ditarik kesimpulannya (Sugiono, 2016). Populasi dalam studi ini ialah seluruh mahasiswa semester 1 yang terdiri atas 4 kelas, Sebanyak 128 orang. Sampel merupakan bagian dari jumlah populasi serta karakter yang dipunyai oleh populasi itu (Sugiyono, 2017) Sebab populasi dalam riset ini sedang amat besar, serta periset mempunyai keterbatasan durasi, daya, ataupun bayaran, hingga periset memakai ilustrasi dalam riset ini yang didapat dari populasi. Dalam riset ini, metode pengumpulan ilustrasi dengan metode *sampling purposive* ialah metode determinasi

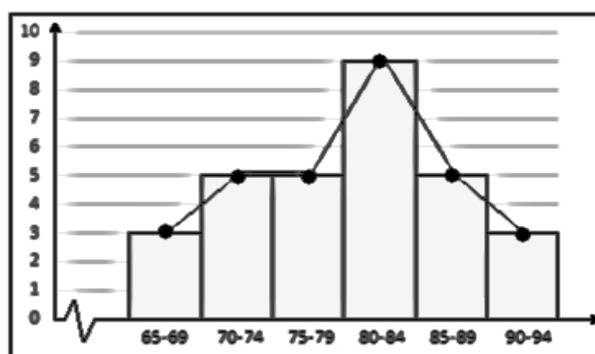
ilustrasi dengan estimasi khusus semacam mempunyai karakter yang serupa dari jumlah pelajar, serta kegiatan anak didik. Ada pula ilustrasi pada riset ini merupakan mahasiswa kelas PG. A1 serta anak didik kelas PG. A. 2 Dimana kelas PG. A. 1 selaku kelas penelitian serta PG. A2 selaku kelas kontrol.

Tabel. 2. Keadaan Sampel

No	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1	PG. A1	16	16	30 Orang
2	PG. A2	19	13	30 Orang
		Jumlah		60 Orang

## HASIL DAN PEMBAHASAN

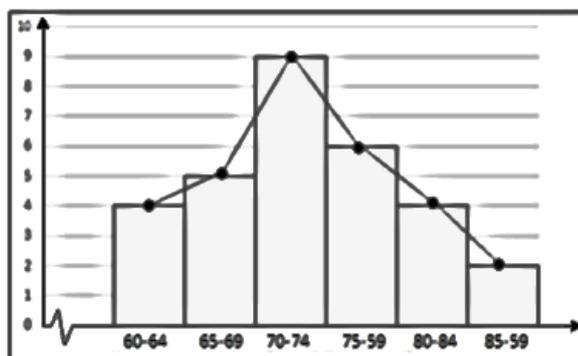
Hasil pada umumnya *pre-test* saat sebelum pada kelas *experiment* melaksanakan aktivitas pembelajaran ialah sebesar 69. 2. Setelah itu sehabis dicoba pembelajaran setelah itu dicoba *post-test*. Ada nilai terendah ialah 65. 7 serta nilai paling tinggi ialah 94. 2 dengan pada umumnya ialah 79. 86. Dari informasi itu yang dihitung memakai kalkulasi statistika ada istirahat ialah 5 serta banyak kelas beberapa 6. Nilai terbanyak (modus) pada rentang nilai 80 sampai 84, perihal ini bisa diamati dari keseluruhan gelombang relative pada bentang nilai 80 sampai 84 ialah sebesar 9 mahasiswa. Sebaliknya, bersumber pada gelombang mutlak nilai ada 2 kelas dengan bentang terkecil ialah antara 65 sampai 69 serta 90 sampai 94 yang masing-masing berjumlah 3 mahasiswa. distribusi frekuensi nilai *post-test* diatas dapat dilihat pada gambar 1 di bawah ini.



Gambar 1. Hasil Belajar *Post-test* Kelas Eksperimen

Hasil rata-rata *pre-test* pada kelas kontrol saat sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran ialah sebesar 66. 59. Setelah itu sehabis dicoba pembelajaran setelah itu dicoba *post-test*. Ada nilai terendah ialah 60 serta nilai paling tinggi ialah 85. 7 dengan pada umumnya ialah 72. 64. Dari informasi itu yang dihitung memakai kalkulasi statistika ada interval ialah 5 serta banyak kelas beberapa 6. Pada kelas penelitian, sangat banyak anak didik mendapatkan

nilai paling banyak (modus) pada bentang nilai 70 sampai 74, perihal ini bisa diamati dari keseluruhan gelombang 33omogeny pada bentang 70 sampai 74 ialah sebesar 9 pelajar. Sebaliknya, berdasrakan gelombang mutlak nilai, kelas dengan rentang terkecil ialah antara 85 sampai 89 yang berjumlah 2 mahasiswa.



Gambar 2. Hasil Belajar *Post-test* Kelas Kontrol

Hasil perhitungan, buat perhitungan percobaan t didapat nilai  $t_{hitung} = 3.6$  sedangkab  $t_{tabel} = 2.002$ , buat drahat independensi 58 dengan derajat signifikansi 5%. Bersumber pada patokan pengujian yang dipakai sebab  $t_{hitung} < t_{tabel}$ , maka  $H_0$  di tolak dan  $H_a$  diperoleh yang maksudnya ada perbandingan hasil berlatih modul akibat adat Barat atau Asing di Indonesia antara mahasiswa yang memakai media pembelajaran *Canva* dengan mahasiswa yang memakai media pembelajaran berbentuk *Power Point*. Bersumber pada perihal itu, hingga bisa disimpulkan kalau ada akibat media pembelajaran kepada hasil berlatih matakuliah konsep dasar IPS.

Tabel 3. Rangkungan Mean *Prea-test* dan *Pos-test* Hail Belajar

Kelompok	Nilai Rata-Rata		Peningkatan
	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	
Eksperimen	69.2	79.86	10.66
Kontrol	66.59	72.64	6.05

Berdasarkan tabel 3 didapat nilai pada umumnya pre- test golongan penelitian 69. 2 serta post- test 79. 86 dengan kenaikan sebesar 10. 66. Sebaliknya nilai ratarata pre- test kelas kontrol 66. 59 serta post- test 72. 64 dengan kenaikan 6. 05. Hasil riset itu dibantu dengan filosofi yang dikemukakan oleh (Hamalik, 2013) kalau konsumsi media pembelajaran dalam cara berlatih membimbing bisa tingkatkan kemauan serta atensi yang terkini, membangkitkan dorongan serta rangasangan aktivitas berlatih serta apalagi membaca akibat- akibat intelektual kepada mahasiswa yang pada kesimpulannya bisa tingkatkan hasil berlatih. Dengan begitu bisa diklaim pemakaian media pembelajaran *Canva* bisa mempengaruhi kepada hasil berlatih, sebab pada mahasiswa kelas penelitian yang dibelajarkan dengan *Canva* lebih besar nilai

peningkatannya dibandingkan dengan siswa kelas kontrol yang tidak dibelajarkan dengan media pembelajaran *Canva*.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, maka simpulan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran *Canva* terhadap hasil belajar mahasiswa kelas PG. A.1. Ada perbandingan hasil berlatih antara golongan mahasiswa yang dibelajarkan dengan media pembelajaran *Canva* dengan golongan mahasiswa yang dibelajarkan dengan Microsoft power poin pada pelajar kelas PG. A. 2. Perihal ini ditunjukkan pada hasil kalkulasi anggapan riset yang membuktikan kalau  $t_{hitung} > t_{tabel}$ ,  $3.8 > 2.002$  ialah ada perbandingan antara golongan mahasiswa yang dibelajarkan dengan media pembelajaran *Canva* dengan golongan mahasiswa yang dibelajarkan dengan *Microsoft power point*.

## DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, S. (2009). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Gagne, R. M., & Briggs, L. J. (2020). Principles of Intruactional Design (4th Edition). In *Japan's High Schools*.
- Hamalik, O. (2013). Kurikulum dan Pembelajaran Edisi 1. In *Bumi Aksara, Jakarta*.
- Hasrul, H., Yunus, M., & AS, H. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Predict-Observe-Explain (POE) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 1006–1017. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1972>
- Manurung, A., Panjaitan, M. B., & Thesalonika, E. (2017). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Hasil Belajar Dalam Materi Bilangan Bulat Di Kelas V Upt Sd Negeri 02 Lima Puluh. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 105(2), 79. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i5.7711>
- Nurseto, T. (2011). MEMBUAT MEDIA PEMBELAJARAN YANG MENARIK. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, 8(1), 19–35. <http://dx.doi.org/10.21831/jep.v8i1.706>
- Permana, E. P. (2018). Pengaruh Media Sosial sebagai Sumber Belajar IPS Terhadap Motivasi Belajar, Kemampuan Berpikir Kritis dan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar. *PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 4(1). <https://doi.org/10.29407/pn.v4i1.12431>
- Rusdiana, R. Y., Putri, W. K., & Sari, V. K. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Canva bagi Guru SMPN 1 Tegalampel Bondowoso.

- Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 4(3). <https://doi.org/10.29303/jpmpi.v4i3.952>
- Saragih, G., Thesalonika, E., & Sihombing, S. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Power Point Berbasis Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa di Kelas IV pada Tema 4 Berbagai Pekerjaan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 105(2), 79. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i5.7928>
- Su'uga, H. S., Ismayati, E., Agung, A. I., & Rijanto, T. (2020). Media E-learning Berbasis Google Classroom Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 9(3). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-teknik-elektro/article/view/36253>
- Sugiono. (2016). Metode Pendekatan Kuantitatif, kualitatif dan R&D. In *Bandung: Alfabeta*.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Suhartoyo, E., Wailissa, S. A., Jalarwati, S., Samsia, S., Wati, S., Qomariah, N., Dayanti, E., Maulani, I., Mukhlish, I., Rizki Azhari, M. H., Muhammad Isa, H., & Maulana Amin, I. (2020). Pembelajaran Kontekstual Dalam Mewujudkan Merdeka Belajar. *Jurnal Pembelajaran Pemberdayaan Masyarakat (JP2M)*, 1(3). <https://doi.org/10.33474/jp2m.v1i3.6588>
- Syupriyanti, L., Firman, F., & Neviyarni, N. (2019). PENGARUH MEDIA AUDIO VISUAL INTERAKTIF MENGGUNAKAN PENDEKATAN CTL DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK TERPADU TERHADAP HASIL BELAJAR DAN MOTIVASI SISWA SD. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 1(3). <https://doi.org/10.31004/edukatif.v1i3.54>