MASALIQ
Jurnal Pendidikan dan Sains

e-ISSN: 2808-8115
p-ISSN: 2809-1051

Terindeks: Sinta 5, Copernicus, Dimensions, Scilit, Lens, Crossref, Garuda, Google Scholar, Base, etc

https://doi.org/10.58578/masaliq.v6i1.8856

MEDIA CANVA DAN HASIL BELAJAR INFORMATIKA SISWA MTSN 1 PASAMAN

Canva Media and Informatics Learning Outcomes of MTsN 1 Pasaman Students

Yaumil Khairiyah, Zulfani Sesmiarni, Supratman Zakir, Liza Efriyanti
UIN Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi
emil20021215@gmail.com; zulfani.sesmiarni@uinbukittinggi.ac.id

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Dec 8, 2025	Jan 1, 2026	Jan 13, 2026	Jan 18, 2026

Abstract

The use of visual-based digital learning media is a relevant approach to improving the quality of Informatics learning at the madrasah level; however, empirical studies that specifically examine the effect of Canva-based learning media on students' learning outcomes in Informatics subjects at Islamic junior secondary schools (MTs) remain relatively limited. This study aimed to analyze the effect of Canva-based learning media on improving the learning outcomes of Grade VIII students at MTsN 1 Pasaman. A quantitative approach with a quasi-experimental design was employed, involving 60 students selected using simple random sampling and assigned to an experimental class and a control class. Data were collected using learning outcome tests in the form of pre-tests and post-tests that had been examined for validity, reliability, difficulty level, and discriminating power, and were then analyzed using normality tests, homogeneity tests, and independent samples t-tests with IBM SPSS Statistics version 27. The findings indicate a positive and significant effect of Canva-based learning media on students' learning outcomes, as evidenced by the higher average post-test scores of the experimental class compared to the control class and the statistically significant

Masaliq Journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

differences based on the independent samples t-test. These results provide empirical support for the development of technology-based digital learning practices and strengthen the application of a constructivist approach in Informatics learning. The study concludes by underscoring the importance of utilizing visual–interactive learning media to enhance learning effectiveness and recommends that teachers and educational institutions integrate Canva as one of their instructional strategies. The research also opens avenues for further studies with a broader sample scope and different subject areas.

Keywords: Digital Learning Media; Canva; Learning Outcomes; Informatics Learning; Quasi-Experiment

Abstrak: Pemanfaatan media pembelajaran digital berbasis visual menjadi salah satu pendekatan yang relevan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Informatika di tingkat madrasah, namun kajian empiris yang secara khusus menguji pengaruh media pembelajaran berbasis *Canva* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika di MTs masih relatif terbatas. Penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *Canva* terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas VIII MTsN 1 Pasaman. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *kuasi-eksperimen* yang melibatkan 60 siswa yang dipilih menggunakan teknik *simple random sampling* dan dibagi ke dalam kelas eksperimen serta kelas kontrol. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar berupa *pre-test* dan *post-test* yang telah diuji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda, kemudian dianalisis menggunakan uji normalitas, homogenitas, dan *independent sample t-test* dengan bantuan *IBM SPSS Statistics* versi 27. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh positif dan signifikan penggunaan media pembelajaran berbasis *Canva* terhadap hasil belajar siswa, yang ditunjukkan oleh rata-rata nilai *post-test* kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol serta perbedaan yang signifikan secara statistik berdasarkan hasil *independent sample t-test*. Temuan ini memberikan kontribusi empiris terhadap pengembangan praktik pembelajaran berbasis teknologi digital dan memperkuat penerapan pendekatan konstruktivistik dalam pembelajaran Informatika. Simpulan penelitian menegaskan pentingnya pemanfaatan media pembelajaran visual-interaktif untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, serta merekomendasikan guru dan institusi pendidikan mengintegrasikan *Canva* sebagai salah satu strategi pembelajaran. Penelitian ini juga membuka peluang studi lanjutan dengan cakupan sampel yang lebih luas dan variasi mata pelajaran yang berbeda.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Digital; *Canva*; Hasil Belajar; Pembelajaran Informatika; Kuasi-Eksperimen

PENDAHULUAN

Pada era sekarang, kemajuan dari teknologi modern telah meningkat. Teknologi digunakan di banyak bidang kehidupan, termasuk pendidikan (Alimuddin et al., 2023; Cholik, 2021; Fricticarani et al., 2023). Teknologi ini dapat berdampak besar pada siswa dan membantu mereka untuk menjadi kreatif dan meningkat dan menciptakan pendekatan pembelajaran (Resti et al., 2024; Tamrin & Masykuri, 2024). Dengan kemajuan teknologi, siswa dapat menyediakan lebih banyak bahan dan kelas dan belajar lebih mudah. Siswa secara

aktif terlibat dalam penciptaan dan pengembangan pengetahuan melalui proses pengajaran dan pembelajaran yang dapat dilakukan melalui teknologi ini.

Dengan perkembangan teknologi yang pesat, terutama dalam bidang pendidikan, akses terhadap informasi yang diinginkan menjadi lebih mudah (Hakim & Yulia, 2024). Teknologi dalam dunia pendidikan berfungsi sebagai sumber belajar, alat untuk menemukan informasi penting, dan bahan untuk pengembangan. Menurut Husaini, pemanfaatan teknologi informasi dapat menjadi solusi untuk mengatasi berbagai permasalahan yang dihadapi dalam dunia pendidikan. (Fitri et al., 2023). Dengan begitu, teknologi dan pendidikan bisa berkembang bersama generasi baru yang merupakan penerus generasi tua, menciptakan individu yang tidak hanya terampil secara teknis, tetapi juga memiliki pemahaman yang mendalam tentang etika dan tanggung jawab dalam penggunaan teknologi. (Diaz et al., 2015).

Di zaman digital seperti sekarang, penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam pembelajaran sangatlah penting untuk mendukung tujuan tersebut. TIK tidak hanya membantu dalam mengajar, tetapi juga meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menyediakan berbagai macam alat yang interaktif dan menarik. Dengan memanfaatkan TIK, siswa dapat terlibat dalam pengalaman belajar yang lebih dinamis dan kolaboratif. Selain itu, teknologi juga memungkinkan siswa untuk terhubung dengan guru dan teman sekelas di luar jam pelajaran, menciptakan lingkungan belajar yang lebih fleksibel dan responsif. Misalnya, jika siswa memiliki pertanyaan atau kesulitan dengan tugas, mereka bisa langsung menghubungi guru melalui pesan teks atau email, yang mempercepat proses pembelajaran dan memberikan dukungan yang dibutuhkan.

Dengan demikian, integrasi TIK dalam pendidikan tidak hanya memperluas akses terhadap informasi, tetapi juga mempersiapkan siswa untuk menjadi individu yang adaptif dan inovatif, siap menghadapi tantangan di era digital. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk terus mengembangkan keterampilan mereka dalam menggunakan TIK dan menciptakan strategi pembelajaran yang memanfaatkan teknologi secara efektif, sehingga dapat memaksimalkan potensi siswa dalam mencapai tujuan pendidikan yang lebih luas. (Fakhriyah, 2014)

Namun, upaya sadar dan berkesinambungan manusia untuk memperbaiki diri melalui pendidikan masih menghadapi berbagai tantangan. Pendidikan saat ini belum bisa dikatakan sempurna, dan masih banyak hal yang perlu ditingkatkan di berbagai aspek. Salah satu

permasalahan yang muncul adalah perubahan kurikulum yang digunakan dalam pendidikan itu sendiri. Saat ini, sebagian besar sekolah mengadopsi kursus mandiri, dan mereka masih dalam tahap mengamati apakah kursus mandiri tersebut efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam konteks ini, guru profesional memiliki peran yang sangat penting, karena mereka harus mampu beradaptasi dengan perkembangan saat ini dan menerapkan metode yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

Guru yang profesional tidak hanya harus menguasai materi pelajaran, tetapi juga harus mampu menciptakan ide-ide yang menarik agar siswa mau belajar. Misalnya, dengan memanfaatkan berbagai jenis media yang kini mudah diakses, guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Hasil belajar siswa yang baik tentunya juga harus diimbangi dengan pemilihan media pembelajaran yang tepat. Sebelum melakukan hal tersebut, guru harus meninjau terlebih dahulu hasil belajar siswa untuk melihat media apa yang cocok untuk pembelajaran, karena metode belajar siswa juga berbeda-beda, baik itu di antara beberapa siswa dalam satu kelas maupun antar siswa dalam kelas yang berbeda. Media yang dipilih harus mampu meningkatkan minat belajar siswa dan mencapai hasil yang memuaskan. Dengan demikian, pemilihan media yang tepat tidak hanya akan meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga berkontribusi pada pencapaian tujuan pembelajaran yang lebih efektif dan efisien.

Kehadiran media dalam pembelajaran mempunyai andil yang amat berarti. Kegunaan media bisa menarik atensi peserta didik. Guru bisa menggunakan media pembelajaran yang inovatif, serta variatif, alhasil dalam cara pembelajaran bisa berjalan dengan cara efisien serta berdaya guna dan mengarah pada hasil belajar siswa. Tidak hanya itu, dengan kedatangan media pembelajaran, pembelajaran pula hendak jadi lebih jelas, menarik, bermacam-macam serta tidak monoton. Media pembelajaran yang baik harus mampu menyajikan materi dengan cara yang menarik dan kreatif, sehingga dapat membangkitkan atensi anak didik untuk belajar dan diharapkan bisa meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, media yang baik juga harus mampu menggambarkan suatu proses secara tepat dan dapat diamati dengan cara berulang-ulang, sehingga siswa dapat memahami materi dengan lebih baik (Kesulitan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas et al., 2024).

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana untuk memberikan informasi dan pesan, khususnya yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran bertujuan untuk mendukung

guru untuk menyampaikan materi kepada siswa. Fungsi pembelajaran media adalah untuk membimbing siswa dalam mengalami berbagai pengalaman belajar yang diinginkan, dan menciptakan interaksi antara siswa dan media. Pemilihan media yang tepat akan mendukung siswa dalam mengembangkan keterampilan belajar mereka sesuai dengan tujuan pembelajaran mereka, memungkinkan mereka untuk lebih mengembangkan hasil pembelajaran mereka. (Utami et al., 2024).

Lebih jauh lagi, penting bagi guru untuk melakukan evaluasi secara berkala terhadap efektivitas media yang digunakan dalam pembelajaran. Dengan melakukan evaluasi, guru dapat mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan dari metode yang diterapkan, serta melakukan penyesuaian yang diperlukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, kolaborasi antara guru, siswa, dan orang tua juga sangat penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang mendukung. Dengan melibatkan orang tua dalam proses pembelajaran, guru dapat memperoleh masukan yang berharga mengenai perkembangan siswa di rumah, yang dapat membantu dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih baik. Dengan pendekatan ini, diharapkan pendidikan dapat lebih responsif terhadap kebutuhan siswa dan mampu menghasilkan individu yang tidak hanya kompeten secara akademis, tetapi juga siap menghadapi tantangan di dunia nyata. (Maharani et al., 2024)

Ketertarikan siswa terhadap materi yang diajarkan oleh guru selama proses pengajaran juga menjadi faktor penting dalam mencapai tujuan pembelajaran. Siswa yang aktif tidak hanya aktif secara fisik, tetapi juga aktif secara mental, psikis, dan spiritual. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk menciptakan suasana belajar yang menarik dan interaktif, sehingga siswa merasa terlibat secara menyeluruh dalam proses pembelajaran. Siswa tidak akan belajar maksimal jika hanya aktif secara fisik tanpa kemampuan mental atau psikis yang aktif. Proses pengajaran adalah proses interaksi antara guru dan siswa, di mana aktivitas siswa dalam proses pembelajaran merangsang dan mengembangkan bakatnya. Dengan demikian, siswa dapat berpikir kritis dan mampu memecahkan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. (Hayati, 2016) .

Dalam konteks ini, dampak signifikan dari kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi telah meluas ke berbagai bidang kehidupan manusia. Pendidikan, sebagai komponen integral dalam pendewasaan manusia, memainkan peran penting dalam memanfaatkan kemajuan tersebut untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Penggunaan teknologi dalam pendidikan menjadi sangat relevan, terutama dalam pengembangan materi

pembelajaran yang menarik dan interaktif. Dengan memanfaatkan teknologi, guru dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, yang pada gilirannya dapat meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi yang diajarkan.

Salah satu inovasi yang muncul seiring dengan kemajuan teknologi adalah penggunaan aplikasi Canva sebagai alat bantu pembelajaran. Media pembelajaran berbasis Canva diharapkan dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa dengan menyajikan materi yang menarik dan interaktif. Program Canva adalah platform desain berbasis internet yang menyediakan berbagai template untuk membuat poster, brosur, presentasi, logo, film, sampul buku, dan materi visual lainnya. Selain itu, program ini juga menyediakan integrasi dengan banyak platform jejaring sosial. Penggunaan dan manfaat dari program Canva terletak pada kemampuannya untuk membuat desain yang menarik secara visual untuk materi pendidikan dengan mengajarkan template desain yang ada kepada siswa.(Lestari et al., 2017).

Aplikasi Canva adalah aplikasi yang digunakan untuk merancang foto dan hal-hal lain menggunakan media elektronik seperti laptop dan smartphone. Menggunakan media Canva dalam pembelajaran dapat membantu guru menyediakan materi yang menantang dan menarik. Namun, penggunaan media ini masih sangat minim diketahui oleh guru, terutama di sekolah menengah. Dengan menggunakan media ini, mendesain materi pembelajaran yang menarik berpotensi meningkatkan kreativitas dan inovasi baru untuk guru dan siswa sesuai dengan tingkat pendidikan dan semua mata pelajaran sekolah.

Relevansi media pembelajaran selama proses pembelajaran sangat penting untuk dipahami oleh pengajar dan siswa untuk menyuguhkan proses pembelajaran yang sehat, aktif, dan bermanfaat. Hal ini akan meningkatkan minat siswa dan mencegah mereka dari rasa bosan saat belajar. Salah satunya yakni dengan kemajuan teknologi sebagai alat bantu pembelajaran, yaitu melalui penggunaan aplikasi Canva. Penggunaan media canva pada media pembelajaran dapat membantu guru dalam memberikan materi yang sekiranya sulit. Media pembelajaran dengan menggunakan canva berkonsep microblogging masih sangat minim diketahui oleh guru khususnya di tingkat SMP. Penggunaan media ini dapat meningkatkan kreativitas dan inovasi baru bagi guru dan siswa karena desain canva yang menarik dan sesuai dengan jenjang pendidikan dan semua mata pelajaran di sekolah. (S Oktavia et al., 2023).

Hasil belajar adalah keberhasilan yang dicapai siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, termasuk pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dikembangkan oleh

siswa. Hasil belajar yang baik dapat ditampilkan melalui berbagai aspek. Selain itu, pembelajaran yang sangat baik berasal dari prestasi akademik siswa. Oleh karena itu, hasil belajar yang optimal tidak hanya dilihat melalui perolehan materi, tetapi juga pengembangan kepribadian siswa dan keterampilan sosial.

MTsN 1 Pasaman terletak di Kabupaten Pasaman, Sumatera Barat, di area yang strategis dan mudah diakses, menjadikannya pilihan utama bagi banyak orang tua yang ingin memberikan pendidikan berkualitas bagi anak-anak mereka. Lingkungan sekitar sekolah yang asri dan tenang sangat mendukung proses belajar mengajar, menciptakan suasana yang kondusif bagi siswa untuk belajar dan berkembang. Fasilitas yang tersedia di MTsN 1 Pasaman cukup memadai, termasuk ruang kelas yang nyaman dan dilengkapi dengan peralatan yang diperlukan untuk mendukung pembelajaran. Laboratorium sains yang ada memungkinkan siswa untuk melakukan eksperimen dan praktik langsung, sementara perpustakaan yang kaya akan koleksi buku dan sumber belajar lainnya menjadi tempat yang ideal bagi siswa untuk menggali pengetahuan lebih dalam.

Meskipun demikian, pihak sekolah menyadari bahwa masih ada beberapa aspek yang perlu ditingkatkan, seperti penyediaan akses internet yang lebih baik dan alat bantu belajar modern, seperti proyektor yang kurang memadai dan perangkat multimedia. Upaya untuk meningkatkan sarana dan prasarana ini terus dilakukan agar siswa dapat belajar dengan lebih efektif dan efisien. Selain itu, MTsN 1 Pasaman juga berkomitmen untuk mengadakan pelatihan bagi guru agar mereka dapat menguasai teknologi terbaru dalam pengajaran.

Guru-guru di MTsN 1 Pasaman merupakan tenaga pendidik yang berpengalaman, terlatih, dan memiliki komitmen tinggi terhadap pendidikan. Mereka tidak hanya mengajarkan materi pelajaran, tetapi juga berperan sebagai mentor yang membimbing siswa dalam mengembangkan potensi diri. Dengan pendekatan yang inovatif dan interaktif, para guru berusaha menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga siswa merasa termotivasi untuk aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Selain itu, mereka juga terlibat dalam kegiatan ekstrakurikuler, seperti olahraga, seni, dan organisasi siswa, yang membantu siswa mengasah keterampilan sosial dan kepemimpinan. Keterlibatan guru dalam kegiatan ini juga memperkuat hubungan antara guru dan siswa, menciptakan ikatan yang lebih erat dan saling percaya.

Dengan dukungan dari orang tua dan masyarakat, MTsN 1 Pasaman terus berupaya meningkatkan kualitas pendidikan dan menciptakan lingkungan yang kondusif bagi

perkembangan siswa. Sekolah ini berkomitmen untuk membentuk generasi yang tidak hanya cerdas secara akademis, tetapi juga memiliki karakter yang kuat, nilai-nilai moral yang baik, dan kepedulian sosial yang tinggi. Melalui berbagai program dan kegiatan, MTsN 1 Pasaman berusaha untuk menciptakan lulusan yang berkualitas dan berdaya saing, serta mampu memberikan kontribusi positif bagi masyarakat.

MTsN 1 Pasaman menunjukkan perkembangan positif dalam berbagai aspek, seperti prestasi akademik, keterampilan siswa, dan kegiatan ekstrakurikuler. Secara umum, siswa berhasil meraih nilai memuaskan dalam ujian nasional dan sekolah, dengan banyak yang melampaui standar kelulusan. Hal ini menunjukkan efektivitas metode pengajaran yang diterapkan guru. Selain itu, siswa juga mengalami peningkatan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan komunikasi melalui kegiatan belajar yang melibatkan diskusi, proyek kelompok, dan presentasi.

Secara keseluruhan, MTsN 1 Pasaman menunjukkan kemajuan signifikan, meski masih perlu perbaikan di beberapa aspek.Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di MTsN 1 Pasaman pada Jum'at, 7 Maret 2025 bahwa sekolah ini memiliki 394 orang siswa kelas 8 yang terdiri dari 172 orang laki-laki dan 222 orang perempuan. Berdasarkan wawancara yang telah peneliti lakukan dengan kepala Tata Usaha, yaitu Ibuk Neti pada tanggal 8 Mei 2025 bahwa media pembelajaran yang digunakan pada mata pelajaran informatika masih berbentuk konvensional, dimana terdapat masalah dalam penggunaan media pembelajaran yang efektif, di mana guru perlu lebih memanfaatkan media visual untuk meningkatkan pemahaman siswa dan mendorong interaksi yang lebih baik di kelas. Terutama dalam mengingat konsep-konsep yang cukup kompleks.

Oleh sebab itu, peneliti memilih media pembelajaran berbasis Canva yang dapat menyajikan materi pelajaran informatika secara ringkas namun padat, dengan dukungan visualisasi yang menarik. Dengan memanfaatkan Canva, diharapkan siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi dapat lebih mudah mengakses informasi dan tetap terlibat dalam pembelajaran, meskipun mereka tidak hadir di kelas. Selain itu, peneliti juga menyadari pentingnya rekam digital terkait aktivitas dan kegiatan siswa untuk memperkenalkan sekolah di era serba gadget ini. (Anas & Jufri, 2023).

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis tentang media canva dan hasil belajar informatika siswa Mtsn 1 Pasaman.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan *kuantitatif* dengan tujuan untuk mengukur pengaruh penggunaan *media pembelajaran berbantuan aplikasi Canva* terhadap *hasil belajar siswa* pada mata pelajaran Informatika. Desain penelitian yang digunakan adalah *kuasi-eksperimen (quasi experimental design)* dengan bentuk *nonequivalent post-test only control group design*. Penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025 di MTsN 1 Pasaman, dengan melibatkan dua kelompok penelitian, yaitu kelompok eksperimen yang memperoleh perlakuan pembelajaran menggunakan Canva dan kelompok kontrol yang memperoleh pembelajaran dengan metode konvensional.

Partisipan penelitian berjumlah 60 siswa kelas VIII yang dipilih dari total populasi 394 siswa menggunakan teknik *simple random sampling*. Sampel dibagi ke dalam dua kelompok, yaitu kelas VIII.2 sebagai kelompok eksperimen dan kelas VIII.4 sebagai kelompok kontrol, masing-masing berjumlah 30 siswa. Instrumen pengumpulan data berupa *tes hasil belajar* yang diberikan melalui *pre-test* dan *post-test*. Instrumen telah melalui pengujian *validitas, reliabilitas (Cronbach's Alpha = 0,792), tingkat kesukaran, dan daya pembeda* dengan bantuan *IBM SPSS Statistics versi 27*. Data dianalisis menggunakan *statistik deskriptif* untuk menggambarkan distribusi hasil belajar siswa, serta *statistik inferensial* yang meliputi *uji normalitas, uji homogenitas, dan uji-t independen* pada taraf signifikansi 0,05 untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

HASIL

1. Deskripsi Data

Berikut ini merupakan deskripsi data hasil penelitian yang dilakukan di kelas VIII MTsN 1 Pasaman. Sampel yang digunakan berasal dari dua kelas, masing-masing terdiri dari 30 siswa. Kelas VIII. 2 berfungsi sebagai kelas kontrol, sedangkan kelas VIII. 4 berperan sebagai kelas eksperimen. Data penelitian diperoleh dari hasil Post-test yang mengukur pemahaman materi berpikir komputasional, dimana kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran Canva, sementara kelas kontrol tidak menggunakan media tersebut dan tetap menggunakan metode konvensional. Selanjutnya, penjelasan mengenai gambaran hasil penelitian dapat dilihat pada poin berikutnya. Kedua tes, yaitu Pre-test dan Post-test, menggunakan soal berbentuk pilihan ganda yang terdiri dari 25 butir soal.

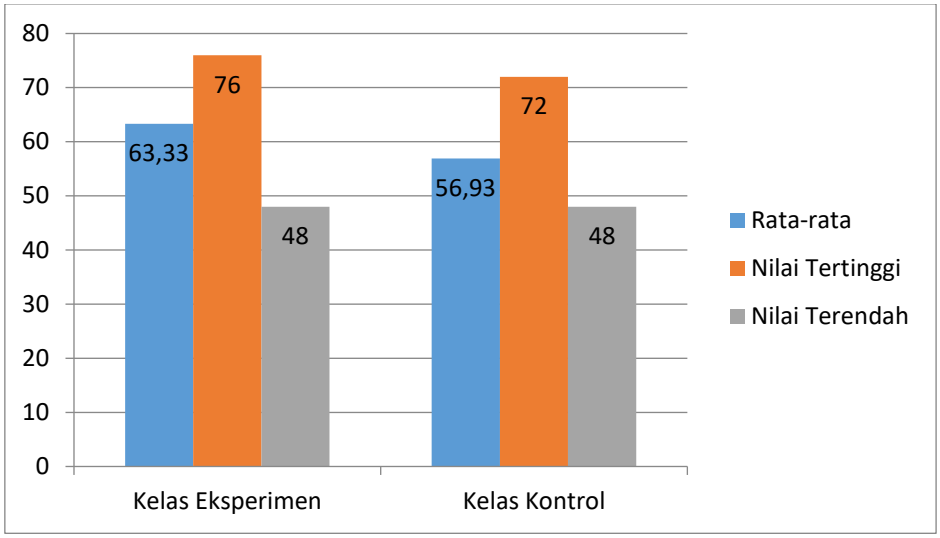
a) *Pre-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol

Tujuan dari analisis hasil pre-test adalah untuk mengukur keterampilan siswa sebelum peoses perlakuan dalam pembelajaran. Serta untuk mengukur kemampuan awal tentang yang akan disampaikan kepada peserta didik. Tabael dibawah ini menunjukkan hasil perhitungan rata rata (*mean*), nilai minimum, nilai maksimum, standar deviasi, dan variance pada hasil *pre-test* hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kontrol pada mata pelajaran Informatika menggunakan media pembelajaran berbasis Canva.

Tabel 1. Hasil *Pre-Test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Statistik	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
	Pre-test	Pre-test
N (Banyak Siswa)	30	30
Range	28	24
Nilai Maksimum	76	72
Nilai Minimum	48	48
Rata-rata (Mean)	63,33	56,93
Standar Deviasi	8,474	7,099
Variance	71,816	50,409

Berdasarkan tabel diatas, hasil *pre-test* pada kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata yaitu 63,33 dengan nilai terendah yaitu 48 dan nilai tertinggi 76. Sedangkan pada kelas kontrol didapat nilai rata-rata yaitu 56,93 dengan nilai terendah yaitu 48 dan nilai tertinggi 72. Gambaran hasil *pre-test* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat dilihat dalam bentuk diagram sebagai berikut :



Gambar 1. Diagram Hasil *Pre-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol

Dari diagram diatas, terlihat bahwa kemampuan awal siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak jauh berbeda. Dari hasil data *pre-test* menunjukkan bahwa rata-rata kelas eksperimen sebesar 63,33 sedangkan pada kelas kontrol sebesar 56,93.

b) *Post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol

Soal *post-te*st diberikan pada akhir tahapan pembelajaran, untuk mengukur ulang tingkat kemampuan, pengetahuan dan pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan setelah mengikuti proses pembelajaran dikelas yang diberikan perlakuan penggunaan media pembelajaran berbasis Canva dan kelas yang tidak diberikan perlakuan penggunaan media pembelajaran berbasis Canva.

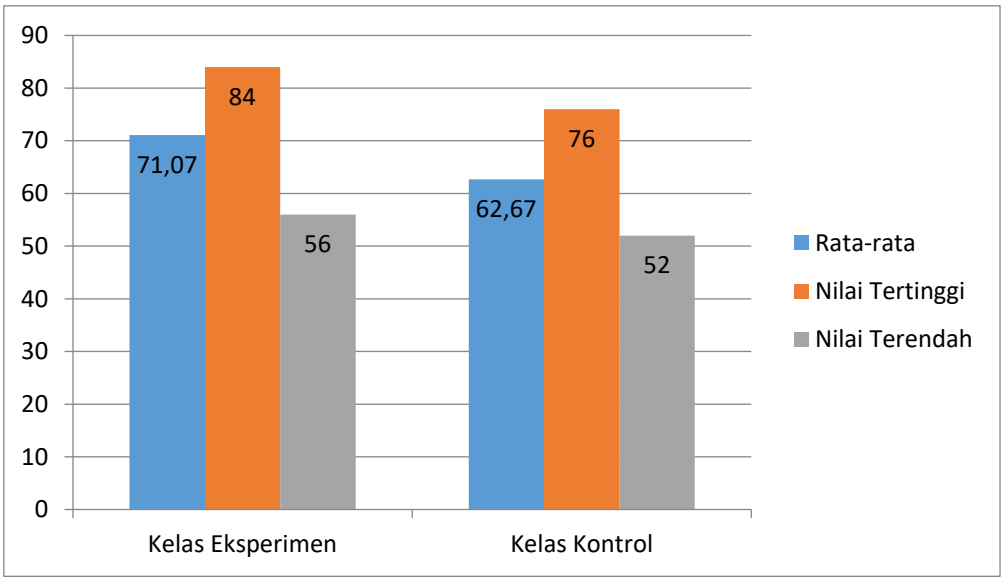
Test ini diadakan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis canva pada mata pelajaran informatika di MTSN dan untuk mengetahui nilai dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berikut adalah tabel yang menyajikan data dari hasil *post-test* :

Tabel 2. Hasil *Post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol

Statistik	**Kelas Eksperimen**	**Kelas Kontrol**
	Post-Test	*Post-Test*
N (Banyak Siswa)	30	30
Range	28	24

Nilai Maksimum	84	76
Nilai Minimum	56	52
Rata-rata (Mean)	71,07	62,67
Standar Deviasi	7,838	6,994
Variance	61,44	42,92

Berdasarkan tabel diatas, hasil *post-testt* pada kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata yaitu 71,07 dengan nilai terendah yaitu 56 dan nilai tertinggi 84. Sedangkan pada kelas kontrol didapat nilai rata-rata yaitu 62,67 dengan nilai terendah yaitu 52 dan nilai tertinggi 76. Gambaran hasil *post-test* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat dilihat dalam bentuk diagram sebagai berikut:



Gambar 2. Diagram Hasil *Post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol

Dari diagram diatas, terlihat bahwa *post-test* siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak jauh berbeda. Dari hasil data *post-test* menunjukkan bahwa rata-rata kelas eksperimen sebesar 71,07 sedangkan pada kelas kontrol sebesar 62,67.

2. Hasil Uji Persyaratan Analisis

Sebelum dilakukan pengujian terhadap hipotesis, terlebih dahulu dilakukan pengujian prasyarat hipotesis yang meliputi :

a. Uji Normalitas

Uji Normalitas yaitu proses statistik yang digunakan untuk menguji apakah sampel data berdistribusi normal atau tidak. Untuk pengujian, data yang diambil adalah data *pre-test* dan prosttest dari kedua kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan jenis uji Kolmogorov-Smirnov menggunakan SPSS Statistic versi 27 dengan jumlah sample masing-masing sebanyak 30 siswa. Adapun kriteria pengujian normalitas SPSS adalah sebagai berikut :

1) Apabila sig. > 0,05 maka data berdistribusi normal
2) Apabila sig. < 0,05 maka data berdistribusi tidak normal

Berdasarkan hasil uji normalitas *Komogornov-Smirnov*, nilai signifikasi *pre-test* kontrol 0,007 < 0,05 dan nilai *post-test* kontrol 0,041 < 0,05. Dapat disimpulkan bahwa data dalam penelitian ini tidak berdistribusi normal karena nilai signifikasinya kecil dari 0,05. Sedangkan nilai signifikasi *pre-test* eksperimen 0,200 > 0,05 dan nilai *post-test* eksperimen 0,141 > 0,05, dapat disimpulkan bahwa data dalam penelitian ini berdistribusi normal karena nilai signifikasinya lebih besar dari 0, 05.

Berdasarkan hasil uji normalitas *Shapiro-Wilk*, nilai signifikasi *pre-test* kontrol 0,020 < 0,05 dan nilai *post-test* kontrol 0,055. dapat disimpulkan bahwa data dalam penelitian ini *pre-test* kontrol berdistribusi tidak normal karena nilai signifikasinya kecil dari 0,05. Sedangkan nilai signifikasi *pre-test* eksperimen 0,129 > 0,05 dan nilai signifikasi *post-test* eksperimen 0,058 > 0,05. Dapat disimpulkan bahwa data dalam penelitian ini berdistribusi normal karena nilai signifikasinya lebih besar dari 0,05.

b. Uji homogenitas

Suatu data dikategorikan homogen apabila nilai signifikasinya (Sig.) lebih besar daripada 0,05. Apabila data tersebut homogen, maka dapa dilakukan uji Independent Sample T-Test.

Berdasarkan hasil uji homogenitas data *pre-test* dan *post-test* dilihat dari *based on mean* menunjukkan nilai signifikasi 0,469 > 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa nilai signifikasi lebih besar dari 0, 05 sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data *pre-test* dan *post-test* yang diperoleh homogen.

c. Uji Hipotesis

a) Uji Independent Sample T Test

Tujuan dari uji Independent Sample T Test adalah untuk mengetahui apakah perbedaan rata-rata di antara dua sampel yang berbeda. Dengan pengujian ini, peneliti dapat menjawab rumusan masalah apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa pelajaran

informatika antara penggunaan penggunaan media pembelajaran berbasis Canva. Dalam pengujian ini, peneliti menggunakan data post-test kelas eksperimen dan post-test kelas kontrol. Uji T (Independent Sample T Test) ini dilakukan dengan menggunakan program SPSS dengan taraf signifikansi 5% atau 0,05.

Berdasarkan hasil, data yang digunakan dalam hasil uji hipotesis post-test kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan taraf signifikansi < 0,05 dengan nilai sig. 0,000 < 0,05 dan df (n1 + n2) – 2 = (30 + 30) – 2 = 58 sehingga diperoleh nilai thitung > ttabel yaitu 4,380 > 1,672 maka dinyatakan berpengaruh signifikan. Maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji Independent Sample T Test, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan signifikan atau nyata antara hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis Canva dan juga dapat diartikan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Canva berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran informatika di MTSN 1 Pasaman.

PEMBAHASAN

Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *media pembelajaran berbasis Canva* memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap *hasil belajar siswa* pada mata pelajaran Informatika di MTsN 1 Pasaman. Secara statistik, perbedaan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang ditunjukkan oleh nilai signifikansi uji *paired sample t-test* dan *independent sample t-test* yang lebih kecil dari 0,05 menegaskan bahwa perlakuan pembelajaran menggunakan Canva berkontribusi nyata terhadap peningkatan capaian belajar siswa. Temuan ini secara langsung menjawab rumusan masalah dan mendukung hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran Informatika. Peningkatan hasil belajar tersebut menunjukkan bahwa penyajian materi yang visual, sistematis, dan menarik mampu membantu siswa memahami konsep-konsep Informatika yang bersifat abstrak dan prosedural.

Dari perspektif teoretis, hasil penelitian ini dapat dijelaskan melalui pendekatan *konstruktivistik*, yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh siswa melalui pengalaman belajar yang bermakna. Media pembelajaran berbasis Canva memungkinkan siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran melalui kombinasi teks, gambar, warna, dan elemen visual lainnya yang disajikan secara terstruktur. Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa media visual dapat memperkuat pemrosesan kognitif,

meningkatkan atensi, serta membantu siswa mengaitkan informasi baru dengan pengetahuan awal yang telah dimiliki. Dengan demikian, penggunaan Canva tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana yang mendukung terjadinya pembelajaran yang lebih mendalam dan bermakna.

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan Hanifah (2022) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Canva mampu meningkatkan hasil belajar siswa karena dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Kesamaan temuan juga terlihat pada penelitian Muis & Akrom (2025), yang menemukan adanya pengaruh signifikan penggunaan Canva terhadap hasil belajar siswa kelas VIII pada jenjang MTs, meskipun dengan mata pelajaran dan lokasi penelitian yang berbeda. Selain itu, penelitian Sari et al. (2023) menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Canva efektif dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran berbasis teknologi. Perbedaan antara penelitian ini dan penelitian terdahulu terletak pada konteks kurikulum, mata pelajaran, desain penelitian, serta karakteristik subjek penelitian, yang menunjukkan bahwa efektivitas Canva bersifat kontekstual namun konsisten dalam mendukung peningkatan hasil belajar.

Implikasi dari temuan penelitian ini bersifat praktis dan konseptual. Secara praktis, hasil penelitian memberikan dasar empiris bagi guru, khususnya guru Informatika, untuk memanfaatkan *media pembelajaran berbasis Canva* sebagai alternatif strategi pembelajaran yang inovatif dan adaptif terhadap perkembangan teknologi digital. Media ini dapat digunakan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menarik, dan berpusat pada siswa, sehingga mendorong peningkatan motivasi, partisipasi aktif, serta pemahaman konsep. Secara konseptual, temuan ini memperkuat pemahaman bahwa integrasi teknologi digital dalam pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar, khususnya pada mata pelajaran yang menuntut pemahaman konseptual dan prosedural.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Pertama, jumlah sampel yang relatif terbatas dan hanya mencakup satu sekolah menyebabkan generalisasi hasil penelitian perlu dilakukan secara hati-hati. Kedua, desain *kuasi-eksperimen* yang digunakan belum sepenuhnya mampu mengontrol seluruh variabel luar yang berpotensi memengaruhi hasil belajar siswa. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan sampel yang lebih luas, lintas sekolah atau wilayah, serta

menggunakan desain penelitian yang lebih kuat, seperti eksperimen murni atau pendekatan *mixed methods*, agar diperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai efektivitas media pembelajaran berbasis Canva dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan *media pembelajaran berbasis Canva* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *hasil belajar siswa* pada mata pelajaran Informatika di MTsN 1 Pasaman, sehingga tujuan penelitian untuk menguji efektivitas media pembelajaran berbasis teknologi dapat tercapai. Temuan ini mengonfirmasi bahwa pembelajaran yang memanfaatkan media visual dan interaktif mampu meningkatkan pemahaman siswa serta menciptakan proses belajar yang lebih efektif dibandingkan metode konvensional. Secara ilmiah, penelitian ini memberikan kontribusi praktis dalam bidang pendidikan dengan memperkuat bukti empiris bahwa integrasi teknologi digital, khususnya Canva, dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang relevan dan adaptif pada jenjang madrasah. Selain itu, temuan ini juga mendukung pengembangan praktik pembelajaran Informatika yang berorientasi pada keterlibatan aktif siswa. Meskipun demikian, penelitian ini masih memiliki keterbatasan pada ruang lingkup dan jumlah sampel, sehingga penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan populasi yang lebih luas, variasi mata pelajaran, serta menggunakan desain penelitian yang lebih komprehensif guna memperkuat generalisasi dan memperdalam pemahaman mengenai efektivitas media pembelajaran berbasis Canva.

DAFTAR PUSTAKA

Alimuddin, A., Juntak, J. N. S., Jusnita, R. A. E., Murniawaty, I., & Wono, H. Y. (2023). Teknologi dalam Pendidikan: Membantu Siswa Beradaptasi dengan Revolusi Industri 4.0. *Journal on Education*, *5*(4), 11777–11790. https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/2135

Anas, M., & Jufri, M. (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

Cholik, C. A. (2021). Perkembangan Teknologi Informasi Komunikasi/ICT dalam Berbagai Bidang. *Jurnal Fakultas Teknik UNISA Kuningan*, *2*(2), 39–46. https://journal.unisa.ac.id/index.php/jft/article/view/220

Diaz, M., Barquez, R., & Verzi, D. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Komunikatif dan Inovatif untuk Pembelajaran Gerbang Dasar Digital Kelas X SMK Muhammadiyah Prambanan. 36(June), 58–60

Fakhriyah, F. (2014). Penerapan Problem Based Learning dalam Upaya Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, *3*(1), 95–101. https://doi.org/10.15294/jpii.v3i1.2906

Fitri, A., Efriyanti, L., & Silmi, R. (2023). Pengembangan Modul Ajar Digital Informatika Jaringan. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, *7*(1), 33–38. https://journal.universitasbumigora.ac.id/index.php/jati/article/view/2273

Fricticarani, A., Hayati, A., Hoirunisa, I., & Rosdalina, G. M. (2023). Strategi Pendidikan untuk Sukses di Era Teknologi 5.0. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, *4*(1), 56–68. https://ejournal.ummuba.ac.id/index.php/JIPTI/en/article/view/1173

Hakim, A. N., & Yulia, L. (2024). Dampak Teknologi Digital terhadap Pendidikan Saat Ini. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, *3*(1), 145–163. https://publisherqu.com/index.php/pediaqu/article/view/800

Hanifah, N. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kimia. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, *2*(2), 226–233. https://ejournal.upi.edu/index.php/edutech/article/view/3875

Hayati, A. P. (2016). *Hubungan antara Metode Pembelajaran, Media Pembelajaran dan Tingkat Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Pangudi Luhur Sedayu* [Skripsi, Universitas Sanata Dharma]

Lestari, D. D., Ansori, I., & Karyadi, B. (2017). Penerapan Model PBM untuk Meningkatkan Kinerja dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMA. *Diklabio: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Biologi*, *1*(1), 45–53. https://doi.org/10.33369/diklabio.1.1.45-53

Maharani, R. Y., Khairuddin, K., Derta, S., & Musril, H. A. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Articulate Storyline terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Informatika Kelas VII di SMP Negeri 1 Padang Panjang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *8*(1), 12208–12215. https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/19556

Muis, A., & Akrom, A. H. (2025). Pola Pendidikan Madrasah Berasrama dalam Pembentukan Karakter Siswa. *Ta'dib: Jurnal Pendidikan Islam dan Isu-Isu Sosial*, *23*(2), 334–348. https://journal.iaincurup.ac.id/index.php/tadib/article/view/6551

Oktavia, D. S., Zakir, S., Supriadi, S., & Efriyanti, L. (2023). Perancangan Media Pembelajaran IPA Kelas VIII Menggunakan Aplikasi Canva dengan Model Microblogging di SMPN 1 Lubuk Alung. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, *7*(3), 1764–1769. https://doi.org/10.36040/jati.v7i3.7707

Rahayu, S. S., Rakhmat, C., & Nurani, R. Z. (2024). Kesulitan Membaca Permulaan pada Siswa Kelas A di Tasikmalaya. *Esensi Pendidikan Inspiratif*, *6*(2), 343

Resti, R., Wati, R. A., Ma'Arif, S., & Syarifuddin, S. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi sebagai Alat untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, *8*(3), 1145. https://doi.org/10.35931/am.v8i3.3563

Sari, W. M., Hermawansa, H., & Siska, J. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X TJKT SMKN 1 Seluma. *Computer and Informatics Education Review*, *4*(2), 53–57. https://jurnal.unived.ac.id/index.php/cier/article/view/4522

Tamrin, H., & Masykuri, A. (2024). Inovasi Metode Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Journal of Islamic Educational Development*, *1*(1), 63–72. https://jied.org/index.php/jied/article/view/41

Utami, Z., Okra, R., Khairuddin, K., & Antoni Musril, H. (2024). Perancangan Media Pembelajaran Informatika Menggunakan Canva di SMA Negeri 4 Pariaman. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, *7*(6), 3892–3898. https://doi.org/10.36040/jati.v7i6.7830