



Pengaruh Media Pembelajaran berbasis Aplikasi Canva terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 1 Sembawa

Puji Alqomah^{1*}, Riswan Aradea², M.Toyib³

^{1,2,3}Universitas PGRI Palembang, Indonesia

*E-mail: pujialqomah88@gmail.com

ABSTRACT

The aim of this research is to determine the effect of implementing learning media based on the Canva application on student motivation and learning outcomes in economics subjects at SMA Negeri 1 Sembawa. Canva learning media is an online platform for graphic design in designing various creative designs by making it easy to use, such as designing posters, info graphics, and presentations. Not only for designing, but can also be used as a learning medium for teachers, students and schools in classroom learning. This research uses a quantitative approach with a quasi-experimental method. Sample selection was random sampling. The instruments in this research were questionnaires and test questions. Based on the results of the hypothesis test, it is known that the T test sample test assisted by SPSS software has an effect between learning media based on the Canva application on motivation, the Tcount value is 5.246 greater than Ttable 2.000 and the significant value is 0.025 < 0.000 and Student learning outcomes Tcount value 2.727 is greater than Ttable 2.000 and a significant value of 0.025 < 0.000.

Keywords: Motivation and learning outcomes, Canva Application Media

Copyright © 2024, BEDELAU.
All rights reserved.

PENDAHULUAN

Kemajuan suatu negara sebagian besar ditentukan oleh sistem pendidikannya. Pembangunan sumber daya manusia akan difokuskan pada atribut-atribut yang menunjang kemajuan suatu negara. Pada hakikatnya tujuan peningkatan taraf pendidikan adalah untuk memenuhi cita-cita bersama masyarakat, masyarakat, dan bangsa Indonesia untuk kelak mewujudkan keadaan demokratis. Tujuan pendidikan nasional adalah “mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, kreatif,

mandiri, dan menjadi warga negara demokratis yang bertanggung jawab,” sebagaimana diatur dalam peraturan perundang-undangan. . Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Teknologi dan komunikasi berkembang seiring berjalannya waktu, dan banyak industri termasuk pendidikan memanfaatkan kemajuan ini untuk mempermudah pekerjaan mereka. Saat ini, teknologi banyak dimanfaatkan dalam pendidikan untuk memudahkan pekerjaan guru dan meningkatkan standar siswa sehingga peserta didik dapat berkembang dan mencapai kesuksesan. Tujuan penggunaan teknologi pendidikan di kelas adalah

untuk meningkatkan kinerja siswa dan membuat pembelajaran lebih relevan bagi peserta didik. Teori belajar dan belajar sering dihubungkan dengan ungkapan teknologi pendidikan. Menurunnya hasil belajar siswa merupakan persoalan lain yang dihadapi dunia pendidikan. Oleh karena itu, penggunaan aplikasi Canva untuk memfasilitasi proses belajar mengajar sangatlah penting.

(1) permasalahan penelitian; apakah materi pembelajaran berbasis Canva mempengaruhi motivasi dan hasil belajar siswa pada pembelajaran ekonomi di SMA Negeri 1 Sembawa.

(2) rumusan tujuan penelitian; Rumusan masalah tersebut di atas menjadi pedoman dalam penelitian ini yang bertujuan untuk menguji pengaruh media pembelajaran Canva terhadap motivasi dan hasil belajar siswa di SMA Negeri 1 Sembawa.

KAJIAN TEORI

berdasarkan kemajuan teknis abad ke-21, khususnya di bidang pendidikan. Media pembelajaran merupakan salah satu cara pemanfaatan teknologi untuk meningkatkan proses pembelajaran. Dalam kaitannya dengan materi pembelajaran, media pembelajaran dapat dilihat sebagai alat untuk digunakan dan sebagai alat bantu pelatihan. Contohnya seperti video, gambar, foto, televisi, laptop, film, buku, komputer, kaset, kamera video, Canva, dan media lainnya yang mungkin akan dikembangkan di masa depan. hari Seperti yang dikemukakan oleh Praningrum (2020). Sementara itu, Menurut (Maharuli, 2021) berpendapat bahwa media pembelajaran menggunakan proses, aktivitas, dan instrumen yang berdampak pada pembelajaran di kelas siswa. Selain dimanfaatkan dalam proses belajar mengajar, sumber daya pendidikan ini juga menawarkan manfaat. Berdasarkan

berbagai sudut pandang yang dikemukakan di atas, dapat dikatakan bahwa penggunaan media pendidikan berfungsi sebagai alat penerapan yang memudahkan siswa dalam menyerap materi dan menggugah minat belajar. Konten yang berhasil ditujukan untuk mengajarkan gagasan dan mengasah kemampuan siswa agar mampu memahami dan menerapkan ilmu dikenal dengan media pembelajaran. Selain itu, hal ini dapat meningkatkan semangat belajar siswa dan mempengaruhi hasil belajar mereka selanjutnya. Media pembelajaran merupakan bagian yang tidak terpisahkan dalam proses belajar mengajar. Suryani (2018) berpendapat bahwa pembelajaran memiliki tiga manfaat: menarik perhatian pada dirinya sendiri, menetapkan pedoman arah belajar, dan menginspirasi siswa untuk belajar. Media dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa kategori, antara lain media cetak, non-cetak, audio, visual, dan non-elektronik (Subiyantoro, S., 2021). Menurut penelitian, media dapat dibagi menjadi tiga kategori: media visual, media audio, dan media audio visual (Susanti, S., dkk, 2018).

METODE

Variabel menjadi suatu sebutan untuk diberikan nilai angka (kuantitatif) atau nilai mutu (kualitatif). Variabel metode penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan pendekatan true experimental design yaitu adanya kelompok kontrol dan sampel penelitian yang dipilih secara acak.

(1) rancangan penelitian; Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 1 Sembawa, yang berlokasi di Jl. Limau, Kelurahan Limau, Kecamatan Sembawa, Kabupaten Banyuasin, Provinsi Sumatera Selatan.

(2) populasi dan sampel; Pada peneliti ini melibatkan semua siswa kelas X jurusan IPS SMA Negeri 1 Sembawa

tahun akademik 2023/2024 yang berjumlah 82 siswa dibagi menjadi 3 kelas. Dari ketiga kelas yang ada di kelas X (sepuluh) IPS SMA Negeri 1 Sembawa. Pemilihan sampel ini dilakukan pengambilan secara random dua kelas untuk dijadikan sampel yaitu kelas X.3 dan X.4 yang berjumlah 52 siswa; (3) teknik pengumpulan data dan pengembangan instrumen; Dokumentasi, Tes dan Angket; (4) dan teknik analisis data. Analisis Deskriptif

Untuk memberikan gambaran yang terorganisir, ringkas, dan jelas tentang suatu situasi atau peristiwa, statistik deskriptif menurut Sudrajat dalam (Nila Kusumawati, 2017, p. 1), menggambarkan kegiatan berupa pengumpulan data, penyusunan, pengolahan, dan pengumpulan data. penyajiannya dalam bentuk tabel, grafik, atau diagram. Untuk motivasi, data didapatkan dari jawaban responden terhadap 25 pertanyaan. Persyaratan utama untuk menggunakan statistic parametrik adalah bahwa data setidaknya dalam bentuk interval dan dinyatakan homogen dan terdistribusi normal. Uji hipotesis dan Uji Manova.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa kelas X.3 sebagai kelas eksperimen yakni menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi canva menunjukkan rata-rata 81,64% berada pada katagori sangat tinggi dan, pada kelas kontrol kelas X.4 yang tidak diberikan perlakuan media pembelajaran berbasis aplikasi canva menunjukkan bahwa rata-rata medianya 67,78% berada pada katagori tinggi. Hasil peneliti berdasarkan nilai motivasi canva $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $5,246 > 2,000$ yan berarti H_0 ditolak. Jadi dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh motivasi pembelajaran berbasis aplikasi canva terhadap motivasi dan hasil belajar siswa di SMA Negeri 1

Sembawa. penelitian hasil belajar berdasarkan nilai hasil belajar $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $2,727 > 2,000$ yan berarti H_0 ditolak.

Jadi dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh hasil pembelajaran berbasis aplikasi canva terhadap motivasi dan hasil belajar siswa di SMA Negeri 1 Sembawa. Kemudian hasil perhitungan SPSS 26 maka diperoleh nilai Sig. = 0,000 berdasarkan kriteria nilai Sig. = 0,00 < 0,025 maka h_0 ditolak dan diperoleh nilai koefisien diterminasinya sebesar 44,0%. Maka disimpulkan bahwa ada pengaruh yan signifikan media pembelajaran aplikasi canva terhadap motivasi dan hasil belajar siswa di SMA Negeri 1 Sembawa sebesar 44,0% dan sisanya 56% dipengaruhi faktor lain.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dengan judul Pengaruh Media Pembelajaran berbasis Aplikasi Canva terhadap Motivasi dan Hasil Belajar siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 1 Sembawa bahwa terdapat pengaruh signifikan. Media pembelajaran berbasis Aplikasi canva terhadap motivasi dan hasil belajar siswa di SMA Negeri 1 Sembawa hal ini dibuktikan dengan.

Pertama, Terdapat pengaruh Media Pembelajaran berbasis Aplikasi canva (X) terhadap motivasi belajar siswa (Y_i) mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 1 Sembawa, dengan nilai t_{hitung} 5,246 lebih besar dari t_{tabel} 2,000 dan nilai signifikan $0,025 < 0,000$. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yan signifikan antara variabel media pembelajaran berbasis aplikasi canva terhadap motivasi belajar siswa di SMA Negeri 1 Sembawa. Hal ini menunjukkan bahwa semakin tinggi media pembelajaran aplikasi canva maka semakin tinggi motivasi belajar siswa.

Kedua, Terdapat pengaruh Media pembelajaran berbasis aplikasi canva (X) terhadap hasil belajar siswa (Y_2) mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 1 Sembawa, dengan nilai t_{hitung} 2,727 lebih besar dari t_{tabel} 2,000 dan nilai signifikan $0,025 < 0,000$. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel media pembelajaran berbasis aplikasi canva terhadap hasil belajar siswa di SMA Negeri 1 Sembawa. Hal ini menunjukkan bahwa semakin bagus media pembelajaran aplikasi canva maka semakin tinggi hasil belajar siswa. Jadi, kesimpulan dari keduanya adalah media pembelajaran berbasis aplikasi canva terhadap motivasi itu lebih dominan dari pada media pembelajaran aplikasi canva terhadap hasil belajar siswa yaitu motivasinya 5,246 sedangkan hasil belajar 2,727.

Ketiga, Terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis *aplikasi canva* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 1 Sembawa yaitu sebesar 44,0% dan sisanya 56 % dipengaruhi oleh faktor lain.

Saran

Dari hasil penelitian dengan penerapan media pembelajaran berbasis aplikasi canva terhadap motivasi dan hasil belajar siswa mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 1 Sembawa, maka peneliti memberikan saran: 1) Bagi guru, memberikan guru pengalaman dalam proses pembelajaran dengan menerapkan media pembelajaran berbasis aplikasi canva terhadap motivasi dan hasil belajar siswa mata pelajaran ekonomi; 2) Bagi sekolah, meningkatkan kualitas pendidikan disekolahnya melalui penggunaan inovasi kegiatan pembelajaran yang berkualitas; 3) Bagi siswa, menumbuhkan minat dan motivasi

belajar pada jurusan Ekonomi sehingga siswa dapat aktif dalam kegiatan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, R. (2018). Fungsi dan jenis media pembelajaran Akuntansi. *Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1): halaman 98-107 *Journal.uny.ac.id*.
- Arikunto. (2014). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik* jakarta: Rineka Citra.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Alfabeta.
- Arsyad., A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Raja Gofindo Persada.
- Hamzah, U. (2020). *Teori motivasi dan pengukurannya*. Bumi Askara.
- Hidayati P. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran aplikasi canva terhadap hasil belajar pada mata pelajaran akuntansi di smk bina jaya Palembang tahun pelajaran 2015/2016. *of Education Research*. Vol. 2 No. 2.
- Isnaini, k. S. (2021). Pelatihan Desain Menggunakan Aplikasi Canva Selaparang. *Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 5(1): halaman 291-295.
- Karo-karo, I. R. (2018). Manfaat media dalam pembelajaran. *AXIOMA. Jurnal pendidikan dan Matematika* vol. 02, No.02, hlm 83-88.
- Kurniasih dan Sani. (2016). Model Promblem Based Learning (PBL). *pemikiran dan pengembangan masyarakat* Vol 3 No 2.