

## PENGARUH MEDIA CANVA DALAM PEMBUATAN PPT PADA HASIL BELAJAR SISWA

Rahmatul Hayati<sup>1</sup>, Kamilah An Shoriah<sup>2</sup>, Rini Irmata Putri<sup>3</sup>, Hayatul Pikri<sup>4</sup>,  
Fitria Dian Ningsih<sup>5</sup>

Universitas Adzkia

Email: \*[rahmatulhayati341@gmail.com](mailto:rahmatulhayati341@gmail.com)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk Mengetahui pengaruh Media Canva dalam pembuatan powerpoint pada hasil belajar siswa. Diharapkan bahwa penggunaan media Canva dalam pembuatan powerpoint dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar dan mempermudah pemahaman materi pelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi dampak penggunaan media Canva dalam pembuatan powerpoint terhadap hasil belajar siswa kelas IV di SD Negeri 01 Ulak Karang. Metode penelitian yang digunakan adalah Nonequivalent Control Group Design dalam sebuah studi eksperimental dengan total sampel 60 siswa, terbagi menjadi dua kelas: IV A (kelas eksperimen) dan IV C (kelas kontrol), masing-masing dengan 30 siswa. Instrumen penelitian terdiri dari lembar observasi dan tes. Temuan penelitian menunjukkan bahwa (1) nilai rata-rata hasil belajar siswa di kelas eksperimen adalah 99, sedangkan di kelas kontrol adalah 78,3. (2) Hasil uji hipotesis menggunakan uji t menunjukkan nilai signifikansi (2 tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ , yang menunjukkan bahwa media Canva dalam pembuatan powerpoint secara signifikan mempengaruhi hasil belajar siswa.

**Kata Kunci:** Media Canva, Pembuatan Powerpoint, Hasil Belajar

### Abstract

*This research aims to determine the influence of Canva Media in making PowerPoint on student learning outcomes. It is estimated that using Canva media in making PowerPoint can increase students' interest in learning and make it easier to understand the subject matter. This research aims to spread the impact of using Canva media in making PowerPoint on the learning outcomes of class IV students at SD Negeri 01 Ulak Karang. The research method used was Nonequivalent Control Group Design in an experimental study with a total sample of 60 students, divided into two classes: IV A (experimental class) and IV C (control class), each with 30 students. The research instrument consists of observation sheets and tests. The research findings show that (1) the average score of student learning outcomes in the experimental class is 99, while in the control class it is 78.3. (2) The results of hypothesis testing using the t test show a significance value (2 tailed) of  $0.000 < 0.05$ , which shows that Canva media in making PowerPoint significantly influences student learning outcomes.*

**Keywords:** Canva Media, Powerpoint Creation, Learning Results

## **PENDAHULUAN**

Dalam dunia pendidikan, Guru harus lebih kreatif dan inovatif dalam memanfaatkan teknologi yang ada untuk menciptakan media pembelajaran menarik bagi siswa, sehingga pembelajaran bisa berlangsung secara efisien dan efektif tanpa terkendala ruang dan waktu. Media pembelajaran sangat penting dalam mendukung proses ini (Melinda, 2021). Salah satu contoh teknologi yang dapat digunakan adalah Canva, sebuah platform desain grafis online yang menyediakan berbagai alat untuk membuat presentasi, resume, poster, powerpoint dan berbagai materi grafis lainnya (Pelangi, 2020). Pemanfaatan Canva untuk membuat presentasi, misalnya, merupakan contoh inovasi dalam teknologi media yang mendukung Mobile Learning (M-Learning).

Canva adalah salah satu aplikasi desain online yang menyediakan berbagai template dan alat desain untuk membuat media pembelajaran (Rahmatullah & Andi, 2020). Keunggulan Canva termasuk kemampuannya untuk membuat berbagai jenis media seperti sertifikat, template video, infografis, poster, dan slide presentasi secara mudah melalui web atau aplikasinya (Prihartini & Sriyanto, 2023). Aplikasi ini juga menawarkan banyak template gratis yang dapat langsung digunakan tanpa biaya tambahan, memungkinkan pengguna untuk mengubah warna, gambar, tulisan, atau ukuran sesuai kebutuhan (Prihartini & Sriyanto, 2023). Canva dapat diakses kapan saja dan di mana saja, tanpa memerlukan perangkat seperti laptop atau komputer, serta mudah digunakan oleh berbagai kalangan (Prihartini & Sriyanto, 2023).

Penggunaan Canva dalam pembelajaran dapat mengoptimalkan pengalaman belajar siswa dengan menyediakan tampilan yang menarik dan sesuai dengan kebiasaan teknologi mereka sehari-hari (Kurnia & Suparyati, 2023). Hal ini membantu siswa tetap fokus dan tidak mudah bosan, karena variasi dalam penggunaan bahan ajar yang melibatkan teknologi (Rahmayanti & Jaya, 2020).

Suprijono (2014) menjelaskan bahwa hasil belajar mencerminkan kemampuan siswa setelah proses pembelajaran selesai. Hasil tersebut mencakup perubahan dalam pemahaman, pengetahuan, keterampilan, dan perilaku siswa menjadi lebih baik dari sebelumnya. Jika hasil belajar siswa rendah, dapat disimpulkan bahwa siswa tersebut belum sepenuhnya menguasai materi atau bahwa proses pembelajaran yang diterapkan guru belum efektif. Evaluasi hasil belajar siswa dapat dilakukan dengan melihat sejauh mana tujuan pembelajaran tercapai dalam setiap mata pelajaran.

Observasi di SD Negeri 01 Ulak Karang menunjukkan bahwa dalam pembelajaran Matematika, hanya sekitar 19% siswa yang aktif berpartisipasi dalam tanya jawab. Metode pengajaran yang dominan adalah ceramah dan hafalan, yang menyebabkan banyak siswa merasa jenuh. Media pembelajaran yang digunakan cenderung terbatas pada buku sebagai sumber utama, dengan penggunaan teknologi yang kurang optimal. Dampaknya, sekitar 39% siswa mendapatkan nilai di bawah standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan sekolah, yaitu 75 untuk mata pelajaran Matematika.

Untuk mengatasi permasalahan ini, diperlukan penggunaan media pembelajaran yang dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan agar siswa dapat memahami materi dengan lebih optimal. Berdasarkan tantangan ini, penelitian akan dilakukan dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Canva dalam Pembuatan Powerpoint terhadap Hasil Belajar Siswa". Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dampak penggunaan Canva dalam pembuatan presentasi terhadap pencapaian hasil belajar siswa.

## **METODE**

Penelitian ini merupakan eksperimen yang bertujuan untuk mengevaluasi efek dari suatu perlakuan terhadap yang lain dalam kondisi yang terkontrol. Desain penelitian yang digunakan adalah Quasi Experimental Design dengan menggunakan bentuk Nonequivalent Control

Group Design. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 01 Ulak Karang, yang terletak di Jalan S. Parman, Ulak Karang Selatan, Kecamatan Padang Utara, Kota Padang. Sampel penelitian terdiri dari 62 siswa yang homogen, yang dibagi ke dalam dua kelas, yaitu kelas IV A dengan 31 siswa dan kelas IV C sebanyak 31 siswa. Instrumen penelitian terdiri dari dua jenis, yaitu lembar observasi dan tes. Lembar observasi mencakup evaluasi aktivitas guru dan aktivitas siswa, sementara tes terdiri dari pretest dan posttest. Analisis data dilakukan menggunakan teknik uji normalitas, uji homogenitas, dan uji paired sample t-test untuk mengevaluasi perbedaan hasil antara pretest dan posttest.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut ini disajikan dalam bentuk table perbandingan nilai pretest kelas kontrol dan kelas eksperimen :

**Tabel 1.** Statistik skor pretes

Statistik	Nilai Pre	
	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
Mean	53.00	59.50
Median	55.00	65.00
Mode	55	65
Std. Deviation	12.360	11.843
Variance	152.759	140.259
Minimum	20	25
Maximum	75	75

Berdasarkan data yang disajikan, dapat diketahui bahwa untuk skor pretest kelas kontrol adalah 53.00, dengan median dan modus sebesar 55, standar deviasi 12.36, varians 152.75, nilai minimum 20, dan nilai maksimum 75. Sedangkan untuk skor rerata pretest kelas eksperimen adalah 59.50, dengan median dan modus sebesar 65, standar deviasi 11.84, varians 140.25, nilai minimum 25, dan nilai maksimum 75.

Hasil posttest dari kedua kelas kemudian dibandingkan dalam tabel berikut.

**Tabel 2.** Statistik skor posttetst

Statistik	Nilai Post	
	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
Mean	78.33	99.00
Median	80.00	100.00
Mode	80	100
Std. Deviation	8.235	2.754
Variance	67.816	7.586
Minimum	60	90
Maximum	95	100

Berdasarkan data yang disajikan, skor posttest kelas kontrol adalah 78.33, dengan median dan modus sebesar 80. Standar deviasi adalah 8.23, varians 67.81, nilai minimum 60, dan nilai maksimum 95. Sedangkan untuk skor rerata posttest kelas eksperimen adalah 99, dengan median dan modus sebesar 100. Standar deviasi adalah 2.75, varians 7.58, nilai minimum 90, dan nilai maksimum 100. Hasil ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol.

Selanjutnya, untuk mengevaluasi aktivitas guru dalam menggunakan media Canva dalam pembuatan powerpoint, data aktivitas guru dapat dilihat dalam tabel berikut.

**Tabel 3.** Hasil Skor Aktivitas Guru

Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
Observe r 1	Observe r 2	Observe r 1	Observe r 2
80,7	82,6	83,3	78,8
<b>Jumlah = 163,63</b>		<b>Jumlah = 162,1</b>	
<b>Rerata = 81,65</b>		<b>Rerata = 81,05</b>	

Keterangan :

76-100 = Sangat Baik

51-75 = Baik

26-50 = Kurang

≤ 25 = Sangat Kurang

Berdasarkan tabel tersebut, dapat disimpulkan bahwa nilai yang diperoleh guru dalam mengelola pembelajaran di kelas eksperimen adalah 81.65, sedangkan di kelas kontrol adalah 81.05. Kedua nilai rerata tersebut termasuk dalam kriteria yang sangat baik. Selain itu, aktivitas siswa dalam menggunakan media Canva dalam pembuatan powerpoint dapat dilihat dalam tabel berikut.

**Tabel 4.** Hasil Skor Aktivitas Siswa

Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
Observer 1	Observer 2	Observer 1	Observer 2
87,92%	89,9%	87,75%	87,47%
<b>Jumlah = 177,82%</b>		<b>Jumlah = 175,22%</b>	
<b>Rerata = 88,91%</b>		<b>Rerata = 87,61%</b>	

Keterangan :

76-100 = Sangat Baik

51-75 = Baik

26-50 = Kurang

≤ 25 = Sangat Kurang

Berdasarkan tabel tersebut, diketahui bahwa rata-rata nilai aktivitas belajar siswa kelas IV A (kelas eksperimen) adalah 88,91% dan kelas IV C (kelas kontrol) adalah 87,61%, yang keduanya termasuk dalam kategori sangat baik. Setelah analisis data observasi aktivitas guru dan siswa, serta analisis deskriptif, dilakukan analisis menggunakan uji normalitas untuk mengetahui kenormalan distribusi data dengan menggunakan SPSS 22. Uji yang digunakan adalah uji Kolmogorov-Smirnov pada taraf signifikansi 5%, dengan kriteria sebagai berikut:

1. Jika signifikansi <0,05 maka data tidak berdistribusi normal.
2. Jika signifikansi >0,05 maka data berdistribusi normal.

**Tabel 5.** Uji normalitas menggunakan SPSS 22  
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		60
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	14.98478135
Most Extreme Differences	Absolute	.129
	Positive	.129
	Negative	-.100
Test Statistic		.129
Asymp. Sig. (2-tailed)		.015

Berdasarkan perhitungan menggunakan Kolmogorov-Smirnov, dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal karena nilai signifikansi adalah  $0,015 > 0,05$ , sehingga nilai residual berdistribusi normal. Setelah mengetahui bahwa data berdistribusi normal, selanjutnya dilakukan uji homogenitas untuk menentukan apakah kedua kelas tersebut homogen atau tidak. Uji yang digunakan adalah uji Levene's Statistic dengan SPSS 22 pada taraf signifikansi 5%, dengan kriteria sebagai berikut:

1. Jika signifikansi  $< 0,05$  maka data tidak homogen.
2. Jika signifikansi  $> 0,05$  maka data homogen.

**Tabel 6.** Uji Homogenitas menggunakan SPSS22

Hasil Belajar Matematika

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.012	1	58	.912

Berdasarkan tabel pengujian, nilai signifikansi adalah 0,912. Karena nilai ini lebih dari 0,05, yaitu  $0,912 > 0,05$ , data tersebut dapat dikatakan homogen. Setelah uji normalitas dan homogenitas selesai, dilakukan uji hipotesis menggunakan uji t-test untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Canva dalam pembuatan presentasi PowerPoint terhadap hasil belajar siswa. Uji hipotesis yang digunakan adalah uji paired sample t-test, yang bertujuan untuk menentukan apakah hipotesis diterima atau ditolak.

Menentukan taraf signifikansi:

1. Jika nilai signifikansi atau nilai probabilitas  $> 0,05$ , maka H1 ditolak dan H0 diterima.
2. Jika nilai signifikansi atau nilai probabilitas  $< 0,05$ , maka H1 diterima dan H0 ditolak.

Untuk lebih jelas melihat rata-rata hasil belajar sebelum dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan media Canva dalam pembuatan PowerPoint dibandingkan dengan yang tidak diberikan perlakuan, dapat dilihat pada tabel berikut ini.

**Tabel 7.** Rata-Rata Hasil Belajar sebelum dan Sesudah

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	59.50	30	11.843	2.162
	Eksperimen				
	Posttest	99.00	30	2.754	.503
Pair 2	Pretest Kontrol	53.00	30	12.360	2.257
	Posttest Kontrol	78.33	30	8.235	1.504

Berdasarkan tabel 4.9, rata-rata hasil pretest di kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan menggunakan media Canva dalam pembuatan PowerPoint adalah 59,50. Setelah diberikan perlakuan, rata-rata nilai posttest meningkat sebesar 39,5% menjadi 99,00. Di kelas kontrol, yang tidak diberikan perlakuan, rata-rata hasil belajar hanya naik sebesar 25,3%, yaitu dari nilai pretest 53,00 menjadi 78,33 pada posttest. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Canva dalam pembuatan PowerPoint berpengaruh positif pada hasil belajar siswa.

## Pembahasan

Dalam pembahasan ini, peneliti akan menjelaskan hasil analisis data tentang pengaruh penggunaan media Canva dalam pembuatan PowerPoint terhadap hasil belajar siswa. Penelitian dilakukan di SD Negeri 01 Ulak Karang, khususnya di kelas IV A sebagai kelas eksperimen yang diberi perlakuan menggunakan media Canva dalam pembuatan PowerPoint dan kelas IV C sebagai kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan tersebut.

Berdasarkan analisis data pretest pada kelas kontrol dan eksperimen sebelum diberikan perlakuan, tidak terdapat perbedaan signifikan antara nilai kedua kelas tersebut. Pada tahap ini, kedua kelas masih memiliki pemahaman yang relatif sama. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata pretest kelas kontrol sebesar 53 dan nilai rata-rata pretest kelas eksperimen sebesar 59,5, yang tergolong dalam kategori rendah.

Di kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan menggunakan media Canva, nilai posttest sebesar 78,33 menunjukkan kenaikan sebesar 25,3% dari nilai rata-rata pretest sebesar 53. Kenaikan ini disebabkan karena proses pembelajaran hanya menggunakan buku sebagai sumber belajar utama, sehingga siswa terlihat jenuh dan kurang tertarik, yang berdampak pada hasil belajar mereka.

Di kelas eksperimen, nilai posttest sebesar 99,00 menunjukkan kenaikan sebesar 39,5% dari nilai pretest sebesar 59,5. Kenaikan ini terjadi karena pembelajaran menggunakan media Canva dalam pembuatan PowerPoint memiliki banyak keunggulan. Media Canva yang baru bagi siswa membuat mereka lebih antusias dan meningkatkan rasa ingin tahu dalam belajar menggunakan media pembelajaran yang inovatif.

Sebagai aplikasi berbasis teknologi, Canva dapat diakses dengan mudah melalui laptop dengan membuka situs web Canva tanpa perlu mengunduh aplikasinya. Canva juga dapat diakses melalui handphone dengan mengunduh aplikasi dari Play Store. Setelah mengunduh dan login atau membuat akun baru, Canva dapat digunakan untuk membuat desain yang diinginkan, memudahkan guru dalam membuat media pembelajaran karena lebih praktis dan efisien serta dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja. Hal ini sesuai dengan pendapat Tanjung (2019) mengenai kelebihan Canva yang dapat menghemat waktu dalam membuat media pembelajaran secara praktis.

Selain itu, aplikasi Canva dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi secara daring maupun luring. Hasil desain Canva dapat dibagikan melalui link atau ditampilkan langsung oleh guru sebagai media pembelajaran daring melalui aplikasi seperti Zoom atau Google Meet. Secara luring, hasil desain Canva dapat dicetak dengan kualitas gambar yang baik sehingga menarik perhatian siswa.

Media Canva juga dapat meningkatkan kreativitas guru dalam mendesain media pembelajaran seperti power point, poster, infografis, template video, dan sebagainya dengan berbagai template gratis yang disediakan, sehingga guru tidak perlu mendesain dari awal. Sesuai dengan yang diungkapkan oleh Arifin (2021), dengan adanya template, guru cukup menambahkan teks, gambar, atau ilustrasi yang diinginkan, serta video sesuai kebutuhan, seperti yang diungkapkan oleh Inzani (2021) bahwa Canva dapat digunakan sesuai keinginan.

Media Canva yang digunakan dalam penelitian ini didesain berisi materi pelajaran berupa teks dan gambar ilustrasi yang dapat terhubung ke YouTube, sehingga siswa tidak hanya membaca dan melihat gambar tetapi juga melihat video yang menggambarkan materi dengan lebih nyata. Terutama dalam materi Matematika yang banyak memiliki konsep abstrak, sesuai dengan pendapat Larasati (2020) bahwa Matematika sulit bagi siswa karena mengandung banyak perhitungan yang kompleks. Media Canva dalam pembuatan PowerPoint dapat membantu memperjelas pemahaman siswa mengenai materi dengan lebih mudah. Hal ini cukup inovatif untuk menarik minat, rasa ingin tahu, dan semangat siswa dalam belajar, sehingga mereka dapat memperoleh hasil belajar yang lebih baik. Sesuai dengan pendapat Walanda (2012), desain Canva sebagai media pembelajaran dapat dibuat menjadi lebih inovatif.

Dapat disimpulkan bahwa media Canva dalam pembuatan PowerPoint berpengaruh pada hasil belajar siswa. Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Susi Agustini (2021) yang menunjukkan bahwa penggunaan Canva meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan dibandingkan dengan tidak menggunakannya, dengan nilai tes rata-rata mencapai 81,9.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Canva dalam pembuatan PowerPoint berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas VI di SD Negeri 01 Ulak Karang. Hasil pengujian hipotesis menggunakan uji paired sample t-test dengan SPSS 22 menunjukkan bahwa nilai sig. (2-tailed) untuk output pair 1 dan pair 2 adalah  $0,000 < 0,05$ . Dengan demikian, H1 diterima dan H0 ditolak, yang berarti terdapat pengaruh signifikan dari penggunaan media Canva dalam pembuatan PowerPoint terhadap hasil belajar siswa.

## **Saran**

Dilakukan evaluasi berkelanjutan terhadap efektivitas media pembelajaran yang digunakan. Evaluasi ini dapat membantu dalam mengidentifikasi kekurangan dan kelebihan dari setiap media pembelajaran, sehingga dapat dilakukan perbaikan dan pengembangan lebih lanjut.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Agustini, S. 2021. Penerapan media pembelajaran QR Code berbantuan Canva untuk meningkatkan hasil belajar akuntansi. *Jurnal Nalar Pendidikan*, 9(1). Link
- Arifin, A. N., Ismail, Daud, F., & Azis, A. 2021. Pelatihan aplikasi Canva sebagai strategi meningkatkan kemampuan guru. *Seminar Nasional Hasil Pengabdian 2021*, 468–472. Link
- Inzani, D. A., Arsini, S. A., Halisa, N., Fauzi, L. A., Rahmat, Muh., Syukur, Muh., Sofyan, M., & Najamuddin, F. 2021. Webinar pelatihan media pembelajaran di masa pandemi COVID-19. *Journal Lapa-Lapa*, 1(1). Link
- Larasati, D. A. 2020. Pengaruh media peta berbasis konstruktivistik terhadap hasil belajar IPS siswa sekolah dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 3.
- Melinda, T., & Saputra, E. R. 2021. Canva Sebagai Media Pembelajaran IPA Materi Perpindahan Kalor SD. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 5(2). Link
- Pelangi, G. 2020. Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2). Link
- Sugiantoro, B. 2015. Pengembangan QR Code scanner berbasis Android untuk sistem informasi Museum Sonobudoyo Yogyakarta. *Telematika*, 12(2). Link
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suprijono. 2014. *Cooperative Learning*. Pustaka Belajar.