

p-ISSN : 2597-8977  
e-ISSN : 2597-8985

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBANTUAN  
APLIKASI CANVA UNTUK MENINGKATKAN HASIL  
BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS VIII SMPN 24  
MAKASSAR  
(STUDI PADA MATERI POKOK SISTEM PENCERNAAN**

**Syamsidar**

Prodi Pendidikan IPA,  
Universitas Negeri Makassar,  
Sulawesi Selatan, Indonesia

**Hasanuddin\*)**

Prodi Pendidikan IPA,  
Universitas Negeri Makassar,  
Sulawesi Selatan, Indonesia

**Sitti Rahma Yunus**

Prodi Pendidikan IPA,  
Universitas Negeri Makassar,  
Sulawesi Selatan, Indonesia

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui 1) peningkatan hasil belajar peserta didik yang diajar dengan menerapkan media pembelajaran berbantuan aplikasi Canva, 2) penerapan media pembelajaran berbantuan aplikasi Canva dapat meningkatkan hasil belajar pada materi Sistem Pencernaan pada Manusia, 3) terdapat kesamaan hasil belajar peserta didik kelas yang diajar dengan media pembelajaran berbantuan aplikasi Canva. Jenis penelitian yaitu *pre experimental* dengan desain *One Group Pretest-Posttest*. Populasinya seluruh peserta didik kelas VIII SMPN 24 Makassar, sampel dipilih secara *purposive sampling* sebanyak 40 peserta didik. Instrumen penelitian berupa tes hasil belajar yang dianalisis dengan statistik deskriptif dan inferensial. Hasil analisis disimpulkan 1) Hasil belajar peserta didik di kelas VIII SMP Negeri 24 Makassar yang diajar dengan penerapan media pembelajaran berbantuan aplikasi Canva mengalami peningkatan ( $N\text{-gain}$ ) dengan skor 0,30 yang masuk dalam kategori sedang. 2) Penerapan media pembelajaran berbantuan aplikasi Canva dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VIII SMP Negeri 24 Makassar pada Materi Sistem Pencernaan Pada Manusia dengan nilai  $t_{hitung}$  hasil belajar 10,55. 3) Terdapat kesamaan peningkatan hasil belajar peserta didik di kelas VIII SMP Negeri 24 Makassar yang sama-sama diajar menggunakan media pembelajaran berbantuan aplikasi Canva (pada materi sistem pencernaan pada manusia) dengan nilai  $f_{hitung}$  hasil belajar 0,52.

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

**Abstract:** This study aims to determine 1) the improvement of students' learning outcomes who are taught by applying Canva application-assisted learning media, 2) the application of Canva can improve the learning outcomes on the Digestive System in humans, 3) the similarities in the students' learning outcomes who are taught using Canva. The research is pre experimental with One Group Pretest-Posttest design. The population is all students of class VIII SMPN 24 Makassar, the sample was selected by purposive sampling was 40 students. The instrument is a learning outcome test. Data were analyzed by descriptive and inferential statistics. The results concluded 1) The average increase ( $N\text{-gain}$ ) of student learning outcomes who were taught by the application of learning media assisted by the Canva experienced an increase with a score of 0.30 which was in the medium category. 2) The application of learning media assisted by the Canva can improve the learning outcomes on the Digestive System in Humans with a  $t_{count}$  value of learning outcomes of 10.55. 3) There are similarities in the improvement of student learning outcomes who are

\*) Correspondence Author:  
hasanuddin6404@unm.ac.id

both taught using learning media assisted by the Canva with an  $f_{count}$  value of learning outcomes of 0.52.

**Keyword:** *Learning Media of Canva, Learning Outcomes*

## PENDAHULUAN

Salah satu aspek penting dalam kehidupan manusia adalah pendidikan. Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam membentuk dan menentukan kualitas suatu bangsa. Salah satu faktor yang menentukan kualitas pendidikan adalah diselenggarakannya pembelajaran yang dirancang secara sistematis sesuai kaidah-kaidah pembelajaran yang efektif. Hal itu karena, pembelajaran merupakan faktor penting dalam menentukan kualitas pendidikan (Cholik, 2017). Oleh karena itu, pemerintah harus serius dalam menangani dan meningkatkan sistem pendidikan untuk menuju pendidikan yang mampu menjamin dan meningkatkan mutu, efisiensi manajemen dan kualitas pendidikan dalam menghadapi tantangan yang sesuai dengan kemajuan dan tuntutan kehidupan yang semakin modern ini.

Peningkatan kehidupan menjadi modern diikuti dengan peningkatan teknologi yang semakin canggih menjadikan manusia mengikuti perkembangan teknologi yang ada dalam kehidupan. Tidak menutup kemungkinan di dalam pendidikan juga mengikuti penggunaan teknologi pada proses pembelajaran. Berbagai teknologi dan aplikasi pendukung keilmuan berkembang pada berbagai bidang termasuk bidang pendidikan dan pengajaran (Azhar, 2020).

Sekarang ini pendidikan telah menerapkan pembelajaran berbantuan aplikasi teknologi dikarenakan adanya insiden covid-19. Pandemi covid-19 menyebabkan sekolah menerapkan proses pembelajaran berbantuan aplikasi teknologi, dan pembelajaran dari rumah. Pembelajaran di tengah pandemi covid-19 ini membuat pembelajaran dilakukan melalui berbagai cara melalui berbagai aplikasi maupun media lainnya yang dapat menunjang proses pembelajaran. Begitupun dengan perangkat pembelajaran yang digunakan berupa silabus, RPP, LKPD, modul dan perangkat lainnya yang menunjang proses pembelajaran di sekolah.

Permasalahan yang sering muncul dalam proses pembelajaran di era digital ini, masih banyak peserta didik yang belum mahir menggunakan aplikasi maupun media yang digunakan oleh sekolah sehingga membuat peserta didik jenuh dan tidak mengikuti proses pembelajaran. Peserta didik lebih sering membuka akun media sosialnya pada handphone yang membuat peserta didik kurang memerhatikan pembelajaran yang berlangsung. Selain itu, yang perlu diperhatikan dalam proses pembelajaran yakni perangkat pembelajaran. Media pembelajaran adalah sumber yang digunakan pendidik untuk menyampaikan pengajaran. Setiap pendidik membutuhkan berbagai alat yang digunakan untuk membantu dan mendukung pembelajaran. Media pembelajaran memainkan peran besar dalam membuat pengetahuan dapat diakses oleh pelajar dan dapat mendorong peserta didik untuk terlibat dengan pengetahuan dengan cara yang berbeda. Salah satu media pembelajaran yang masih sering digunakan dalam pembelajaran yaitu berupa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).

LKPD merupakan salah satu bentuk bahan ajar. Dengan bantuan LKPD ini diharapkan bisa lebih mengaktifkan peserta didik karena aktifitas peserta didik bertambah, tidak hanya mendengarkan dan melihat tapi juga bisa melakukan kegiatan yaitu menulis (Handayani, 2014). LKPD merupakan salah satu perangkat pembelajaran yang digunakan oleh pendidik yang berbentuk modul cetak. Penggunaan modul cetak ini masih banyak digunakan di sekolah. LKPD adalah lembaran-lembaran berisi tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik (Depdiknas, 2008). Seiring perkembangan teknologi, LKPD mulai dikembangkan ke dalam bentuk digital yang dapat di

buka baik melalaui komputer maupun handphone. Namun, sekarang ini yang menjadi masalah adalah kurangnya ketersediaan LKPD yang bisa dijangkau oleh masyarakat luas. Agar dapat digunakan dan dijangkau oleh masyarakat luas maka diperlukan LKPD dalam bentuk elektronik yang lebih menarik.

Adanya perkembangan teknologi, memungkinkan pendidik mampu mendesain LKPD elektronik. Pendidik perlu mempertimbangkan aplikasi apa yang bisa digunakan dalam mendesain LKPD agar terlihat lebih menarik sehingga membuat peserta didik ataupun masyarakat luas tertarik untuk menggunakan LKPD tersebut. Salah satu aplikasi yang mudah di jangkau dan mudah digunakan yakni aplikasi canva. Dimana apalikasi ini telah menyediakan berbagai fitur yang dapat kita gunakan untuk membuat suatu desain. Canva adalah website dan aplikasi desain grafis berbantuan aplikasi online yang memudahkan pengguna untuk membuat tampilan visual atau grafis yang menarik (Adi, 2020). Aplikasi yang akan digunakan dalam pembuatan LKPD ini yakni aplikasi canva. Menurut Adi (2020), canva adalah website dan aplikasi desain grafis berbantuan aplikasi online yang memudahkan pengguna untuk membuat tampilan visual atau grafis yang menarik. Aplikasi canva dapat dimanfaatkan dalam ranah pendidikan. Canva adalah aplikasi online yang mempunyai beragam template serta fitur-fitur yang ada untuk membantu guru (pengajar) serta peserta didik (pembelajar) memudahkan dalam melakukan pembelajaran yang berbantuan aplikasi teknologi, keterampilan, kreativitas, dan manfaat laiinya yang di dapat. Menarik perhatian dan minat dalam belajar dengan penyajian bahan ajar atau materi yang menarik (Pelangi, 2020).

LKPD elektronik yang didesain melalui aplikasi canva ini tentunya akan lebih menarik. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Taufiqurrohman (2017) LKPD digital tentu lebih menarik dibanding LKPD konvensional karena di dalamnya memuat teks, gambar, dan warna yang menarik serta didukung audio dan video pembelajaran yang dapat membantu peserta didik memahami materi pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi melalui wawancara dengan guru dan peserta didik di SMP Negeri 24 Makassar, model pembelajaran yang digunakan di sekolah yaitu model pembelajaran langsung dan terkadang peserta didik kurang paham akan materi yang disajikan. Selain itu, peserta didik kadang kala lupa materi yang telah dilewati. Penggunaan LKPD yang di sediakan guru masih menggunakan LKPD yang berbentuk buku sehingga masih banyak peserta didik yang tidak mempunyai/ tidak membeli LKPD dari sekolah. Hal tersebut membuat peserta didik tidak terarah dan merasa bingung dalam mengerjakan LKPD. Selama pandemi, guru kesulitan dalam memberikan kegiatan proses pembelajaran yang dapat membuat peserta didik tertarik dan bersemangat. Selain itu, peserta didik juga terkadang bosan terhadap materi yang disajikan. Maka dari itu, seiring dengan adanya perkembangan teknologi dan akses internet yang mudah dijangkau serta sekarang ini proses pembelajaran yang dilakukan secara daring mendorong peneliti untuk membuat perangkat pembelajaran interaktif dengan judul "*Penerapan Media Pembelajaran Berbantuan aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VIII SMPN 24 Makassar (Studi pada Materi Pokok Sistem Pencernaan pada Manusia)*".

## METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan jenis penelitian *Pre Experimental Design*, dengan desain penelitian yang digunakan yaitu *One Group Pretest-Postest Design*.

**Tabel 1. Desain Penelitian**

Pretest	Perlakuan	Posttest
O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>

Sumber : (Sugiyono, 2017)

**Keterangan:**O<sub>1</sub> : Nilai *Pretest* (sebelum diberi perlakuan)O<sub>2</sub> : Nilai *Posttest* (setelah diberi perlakuan)X : Perlakuan pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbantuan aplikasi *Canva*

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VIII SMPN 24 Makassar tahun ajaran 2021/2022 yang terdiri dari 10 kelas dengan jumlah 356 orang peserta didik. Dalam penelitian ini sampel yang digunakan sebanyak 40 peserta didik. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik purposive sampling. Prosedur penelitian dilakukan dengan 3 tahap yaitu, tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap akhir. **Tahap persiapan** yaitu, melakukan observasi, wawancara dengan guru IPA, dan menyusun perangkat dan instrument. **Tahap pelaksanaan** yaitu, kegiatan pembelajaran dilaksanakan sebanyak 5 kali pertemuan dengan 3 kali pertemuan tatap muka dan masing-masing satu kali pertemuan tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*), pelaksanaan proses pembelajaran tidak langsung dilakukan, tetapi dilaksanakan terlebih dahulu *pretest* untuk setiap kelas, pelaksanaan proses pembelajaran pada setiap pertemuan dilakukan melalui *WhatsApp* dan *Zoom Meeting*, pertemuan pertama, kedua dan ketiga yang dilakukan melalui *WhatsApp* dan *Zoom Meeting* diawali dengan pembukaan kemudian pemberian apersepsi, dan motivasi. Proses pembelajaran inti peserta didik yakni dengan menjelaskan materi melalui slide *power point* berbantuan aplikasi *Canva* dan peserta didik diminta mengerjakan *E-LKPD* berbantuan aplikasi *Canva*, proses pembelajaran berakhir dengan peneliti mengirimkan rangkuman materi pada pertemuan tersebut, setelah pelaksanaan proses pembelajaran kemudian dilaksanakan *posttest* pada masing-masing kelas. **Tahap akhir** yaitu, mengumpulkan data hasil belajar, melakukan analisis data, dan menarik kesimpulan.

Kriteria yang digunakan untuk menentukan pencapaian hasil belajar kognitif peserta didik dalam penelitian ini adalah pengelompokan interval skor peserta didik. Dengan bentuk tes yang digunakan adalah pilihan ganda (*multiple choice*) sebanyak 25 butir soal dengan 4 pilihan jawaban. Soal-soal tersebut disesuaikan dengan indikator dengan penskoran 1 untuk menjawab benar dan 0 untuk jawaban salah. Hasil belajar kemudian dikelompokkan dengan menggunakan tabel pengkategorian nilai hasil belajar peserta didik sebagai berikut :

**Tabel 2. Pedoman Pengkategorian Hasil Belajar Peserta Didik**

Interval Skor	Kategori
21 – 25	Sangat Tinggi
16 – 20	Tinggi
11 – 15	Sedang
6 – 10	Rendah
0 – 5	Sangat Rendah

Sumber: (Supardi, 2015)

Untuk melihat peningkatan hasil belajar peserta didik dapat dilihat melalui rumus *N-Gain*:

$$(g) = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Maximal} - \text{Skor Pretest}} \dots\dots\dots (1)$$

(Hake, 1999)

**Tabel 2. Kriteria Normalized Gain**

Skor N-Gain	Kriteria N-Gain
$0,70 \leq N-Gain$	Tinggi
$0,30 \leq N-Gain < 0,70$	Sedang
$N-Gain < 0,30$	Rendah

Sumber: (Hake, 1999)

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berasal dari populasi yang terdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas menggunakan uji chi-kuadrat dengan persamaan sebagai berikut:

$$X^2_{hitung} = \sum_{i=1}^k \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i} \dots\dots\dots (2)$$

(Sudjana, 2005)

Pengujian hipotesis statistik digunakan untuk mengetahui jawaban dari hipotesis yang telah diajukan, yakni hipotesis hasil belajar. Untuk statistik uji yang digunakan adalah t-test dengan menggunakan persamaan:

$$t \text{ hitung} = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}} \dots\dots\dots (3)$$

(Arikunto, 2006)

Pengujian hipotesis yang kedua dilakukan dengan uji anava satu arah (*One Way Anova*) dengan mencari jumlah kuadrat (JK), derajat bebas (db) kuadrat rerata (KR) dan F hitung. Dimana F hitung memiliki rumus sebagai berikut :

$$F \text{ hitung} = \frac{\text{Kuadrat rata-rata antar kelompok}}{\text{Kuadrat rata-rata dalam kelompok}} \dots\dots\dots (4)$$

(Hanief &amp; Himayanto, 2017)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Hasil

#### a. Analisis Deskriptif

Hasil analisis deskriptif menunjukkan tentang karakteristik nilai tes hasil belajar peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 24 Makassar setelah dilakukan penerapan media pembelajaran berbantuan aplikasi canva adalah sebagai berikut:

**Tabel 3. Hasil Analisis Statistik Deskriptif Data Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VIII**

No.	Statistik	Hasil Belajar	
		Pretest	Posttest
1	Jumlah Sampel	40	40
2	Skor Tertinggi	18	22
3	Skor Terendah	7	11
4	Skor Rata-rata	12,8	16,4
5	Standar Deviasi	3,01	3,19
6	Varians	9,04	10,19

**Tabel 4. Hasil Analisis N-Gain Data Hasil Belajar Peserta Didik kelas VIII**

No	Sampel	Hasil Belajar			Kategori
		Pretest	Posttest	N-Gain	
1	13	12,38	15,76	0,26	Rendah
2	13	12,38	16,15	0,30	Sedang
3	14	13,57	17,21	0,33	Sedang
	40	12,77	16,37	0,30	Sedang

**Tabel 5. N-Gain Indikator Hasil Belajar Peserta Didik**

No	Indikator	Nomor Soal	Pre-Test	Post-Test	N-Gain	Kategori
1.	Menyebutkan jenis-jenis nutrisi	1,2,3,4	68	194	0,28	Rendah
2.	Menjelaskan fungsi dari jenis-jenis nutrisi	5,6	34	45	0,23	Rendah
3.	Mengidentifikasi kandungan nutrisi pada bahan makanan	7,8	56	68	0,50	Sedang
4.	Mengidentifikasi organ-organ dalam system pencernaan	9, 10, 11, 12	55	88	0,31	Sedang
5.	Menjelaskan fungsi organ-organ pencernaan pada manusia	13	23	25	0,11	Rendah
6.	Menganalisis proses pencernaan mekanis dan kimiawi dalm tubuh manusia	14, 15, 16, 17, 18	109	125	0,17	Rendah
7.	Mengidentifikasi gangguan-gangguan pada system pencernaan manusia	19, 20, 21	74	86	0,26	Rendah
8.	Menjelaskan penyebab gangguan-gangguan pada system pencernaan manusia	22	29	33	0,36	Sedang
9.	Mengidentifikasi upaya pencegahan atau penanggulangan gangguan pada system pencernaan manusia	23	17	28	0,47	Sedang
10.	Menganalisis gangguan-gangguan pada system pencernaan manusia	24, 25	30	45	0,30	Sedang

Tabel 5 menunjukkan bahwa N-Gain indikator setiap soal memiliki semua kategori. Berdasarkan tabel menunjukkan yang dimana indikator 3, 4, 8, 9 dan 10 berada pada kategori Sedang. Indikator 1, 2, 5, 6 dan 7 berada pada kategori rendah.

## b. Analisis Inferensial

**Tabel 6. Hasil Analisis Uji Normalitas Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VIII**

Hasil Belajar	Pretest	Posttest
$\chi^2_{hitung}$	3,01	8,42
$\chi^2_{tabel}$	11,07	11,07

Tabel 5 menunjukkan data hasil belajar, uji normalitas pretest hasil belajar diperoleh  $\chi^2_{hitung}$  3,01 sedangkan  $\chi^2_{tabel}$  pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  dan derajat kebebasan (dk) = n-1 adalah 11,07. Berdasarkan hasil analisis data tersebut diperoleh  $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$  dimana  $3,01 < 11,07$  maka dapat disimpulkan data pretest hasil belajar peserta didik terdistribusi normal. Uji

normalitas posttest hasil belajar diperoleh  $\chi^2_{hitung}$  8,42 sedangkan  $\chi^2_{tabel}$  pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  dan derajat kebebasan (dk) = n-1 adalah 11,07. Berdasarkan hasil analisis data tersebut diperoleh  $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$  dimana  $8,42 < 11,07$  maka dapat disimpulkan data posttest hasil belajar peserta didik telah terdistribusi normal.

**Tabel 7. Hasil Analisis Uji t Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VIII**

	Hasil Belajar
$t_{hitung}$	10,55
$t_{tabel}$	1,684

Tabel 7 menunjukkan bahwa data hasil belajar, berdasarkan uji normalitas, menunjukkan bahwa data dalam penelitian ini terdistribusi normal sehingga pengujian hipotesis dapat dilaksanakan. Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui jawaban hipotesis yang diajukan. Pengujian hipotesis uji-t dan bentuk pengujian satu pihak. Hasil perhitungan dari  $t_{hitung}$  selanjutnya akan dibandingkan dengan nilai  $t_{tabel}$  dengan derajat kebebasan (dk) = n - 1 dan taraf signifikan 0,05.

Apabila diperoleh perbandingan  $t_{hitung} < t_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima dan apabila  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_1$  yang diterima. Berdasarkan pengujian hipotesis dengan menggunakan uji-t hasil analisis diperoleh  $t_{hitung} = 10,55 > t_{tabel} = 1,684$ . Hal ini berarti  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran berbantuan aplikasi Canva dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VIII SMP Negeri 24 Makassar.

**Tabel 8. Hasil Analisis Uji Anava Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VIII**

	Hasil Belajar
$F_{hitung}$	0,52
$F_{tabel}$	3,24

Tabel 8 menunjukkan bahwa untuk data hasil belajar dapat dilanjutkan dengan uji hipotesis anava. Pengujian hipotesis dilakukan dengan uji anava satu arah (*One Way Anova*) untuk membandingkan rata-rata dari tiap kelas dengan mencari jumlah kuadrat (JK), derajat bebas (db) kuadrat rerata (KR) dan  $F_{hitung}$ . Hasil perhitungan dari  $F_{hitung}$  selanjutnya akan dibandingkan dengan nilai  $F_{tabel}$ . Kriteria pengujian pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05$ , derajat kebebasan antar kelompok (dbA) = A-1 dan derajat kebebasan dalam kelompok (dbD) = N-A.

Apabila diperoleh perbandingan  $F_{hitung} < F_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima dan apabila  $F_{hitung} > F_{tabel}$  maka  $H_1$  yang diterima. Berdasarkan pengujian hipotesis dengan menggunakan uji anava hasil analisis diperoleh  $F_{hitung} = 0,52 < F_{tabel} = 3,25$ . Hal ini berarti  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat kesamaan peningkatan hasil belajar secara signifikan peserta didik kelas VIII SMP Negeri 24 Makassar yang diajar menggunakan media pembelajaran berbantuan aplikasi Canva.

## b. Pembahasan

Pretest kelas VIII hasil belajar yang diperoleh menunjukkan bahwa skor rata-rata peserta didik 12,8 sedangkan pada posttest, yaitu 16,4. Hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan setelah penerapan media pembelajaran berbantuan aplikasi Canva. Angka yang terlihat memang skor rata-rata dari pretest ke posttest meningkat, namun kategori pretest dan posttest sama-sama sedang yang artinya hasil belajar meningkat namun peningkatannya sangatlah kurang sehingga ketika di kategorikan hasilnya tetaplah berkategori sedang. Dalam uji *N-Gain*, hasil analisisnya pun juga memuaskan dimana nilai rata-rata *N-Gain* yaitu 0,30 yang artinya *N-Gain*  $\geq 0,30$  sehingga peningkatan hasil belajar dapat disimpulkan berkategori sedang.

Menurut pengamatan peneliti selama melaksanakan penelitian, secara umum faktor yang membuat hasil belajar peserta didik meningkat namun masih pada kategori sedang yakni kurangnya keberanian peserta didik dalam mengajukan pertanyaan yang belum dipahami terhadap materi yang diajarkan dan masih kurangnya partisipasi peserta didik dalam diskusi *online* yang dilakukan. Namun hal ini juga tetap diatasi oleh peneliti dengan memberikan materi singkat setelah pembelajaran dan memberikan rangkuman materi yang juga dijadikan sumber belajar.

Berdasarkan hasil analisis inferensial terhadap hasil belajar peserta didik dapat dilihat bahwa hasil belajar meningkat walau kategorinya masih pada kategori sedang. Hal ini terjadi karena beberapa faktor, salah satunya yaitu penyampaian materi yang kurang efektif kepada peserta didik dan masih banyak peserta didik yang masih beradaptasi dengan pembelajaran daring.

Pembelajaran daring masih menjadi hal yang baru bagi peserta didik sehingga sangat berpengaruh pada motivasi dan keinginan belajarnya, dan tentunya berdampak terhadap kualitas belajar peserta didik. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Hamida (2020), bahwa beberapa guru di sekolah mengaku, jika pembelajaran daring ini tidak seefektif kegiatan pembelajaran konvensional (tatap muka langsung), karena beberapa materi harus dijelaskan secara langsung dan lebih lengkap. Selain itu materi yang disampaikan secara daring belum tentu dipahami semua peserta didik. Pengalaman mengajar secara daring, sistem ini hanya efektif untuk memberi penugasan. Senada dengan penelitian yang telah Fitriyani (2020), yang mengatakan bahwa masa darurat pada pandemik ini mengharuskan sistem pembelajaran diganti dengan pembelajaran *online* agar pembelajaran tetap berlangsung, hal ini jelas mengubah pola pembelajaran yang berpengaruh pada kualitas peserta didik yang dapat dilihat dari motivasi dan hasil belajar peserta didik.

Penerapan media pembelajaran berbantuan aplikasi *Canva* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Seperti yang dikemukakan oleh Rahmatullah (2020), bahwa penyajian materi dengan media yang menarik dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Desain materi pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran adalah faktor yang mempengaruhi terhadap keberhasilan pembelajaran dengan menggunakan media yang sesuai agar peserta didik merasa nyaman dan mudah memahami materi. Sejalan dengan pernyataan tersebut, penelitian yang telah dilakukan oleh Hapsari (2021) yang mengemukakan bahwa media berbantuan aplikasi *Canva* dapat meningkatkan prestasi peserta didik.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa rata-rata peningkatan (*N-gain*) hasil belajar peserta didik di kelas VIII SMP Negeri 24 Makassar yang di ajar dengan penerapan media pembelajaran berbantuan aplikasi *Canva* mengalami peningkatan dengan skor 0,30 yang masuk dalam kategori sedang. Penerapan media pembelajaran berbantuan aplikasi *Canva* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VIII SMP Negeri 24 Makassar pada Materi Sistem Pencernaan Pada Manusia dengan nilai  $t_{hitung}$  hasil belajar 10,55 dan Terdapat kesamaan peningkatan hasil belajar peserta didik di kelas VIII SMP Negeri 24 Makassar yang sama-sama diajar menggunakan media pembelajaran berbantuan aplikasi *Canva* (pada materi sistem pencernaan pada manusia) dengan nilai  $f_{hitung}$  hasil belajar 0,52.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adi, M.S. (2020). *Membuat desain cantik dengan mudah & cepat menggunakan canva*. Jakarta: Marsudi Suarna Adi.
- Arikunto, S. (2016). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Azhar, M., dkk. (2020). Competence of teacher in making e-LKPD using flip book maker with emphasis on macro, submicro, and symbolic level representation of chemistry. *Pelita Eksakta*, 3 (1): 1-7.
- Cholik, C.A. (2017). Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan pendidikan di Indonesia. *Jurnal Ilmiah Indonesia*, 2 (6): 21-30.
- Fitriyani. Y., Fauzi, I., & Sari, M.Z. (2020). Motivasi Belajar Mahapeserta didik pada Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Kependidikan*, 6 (2): 165-175.
- Hake, R. R. (1999). *Analyzing Change/Gain Scores*. AREA-D American Education Research Association's Division, D, Measurement and Research Methodology.
- Handayani, I.M., Pujiastuti, E., & Suhito. (2014). Keefektifan auditory intellectually repetition berbantuan LKPD terhadap kemampuan penalaran peserta didik SMP. *Jurnal Kreano*, 5 (1): 1-9.
- Hamida, N. (2020). Pemnelajaran daring berbantuan aplikasi LKPD dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi buku besar. *Jurnal SMA Negeri 1 Tuban*.
- Hapsari, G.P.P., & Zulherman. (2021). Pengembangan media video animasi berbantuan aplikasi *canva* untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar peserta didik. *Jurnal Basicedu*, 5 (4): 2384-2394.
- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan aplikasi *canva* sebagai media pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8 (2): 79-96.
- Rahmatullah., Inanna., & Ampa, A, T. (2020). Media pembelajaran audio visual berbantuan aplikasi aplikasi *canva*. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12 (2): 317-327.
- Sudjana. (2005). *Metode Statistika Edisi Keenam*. Bandung: Tarsito.
- Taufiqurrohman., Nunuk, S., & Suharno. (2017). Pemanfaatan LKS digital untuk meningkatkan hasil belajar KKPI di SMK Negeri 1 Gesi Kabupaten Sragen. *Prosiding Seminar Pendidikan Nasional*: 189-195.

Received, 02 Februari 2023

Accepted, 28 Februari 2023

**Syamsidar**

Mahasiswa Program Studi Pendidikan IPA FMIPA UNM, dapat dihubungi melalui email [syamsidarsidar0902@gmail.com](mailto:syamsidarsidar0902@gmail.com)

**Hasanuddin**

Dosen Program Studi Pendidikan IPA FMIPA UNM, aktif melakukan penelitian pada bidang pendidikan IPA, dapat dihubungi melalui email [hasanuddin6404@unm.ac.id](mailto:hasanuddin6404@unm.ac.id)

**Sitti Rahmah Yunus**

Dosen Program Studi Pendidikan IPA FMIPA UNM, aktif melakukan penelitian pada bidang pendidikan IPA, dapat dihubungi melalui email [sitti.rahma.yunus@unm.ac.id](mailto:sitti.rahma.yunus@unm.ac.id)