



Pengaruh Media Pembelajaran Canva terhadap Hasil Belajar Siswa Memahami Teks Biografi

Raka Pajarullah*, Heti Triwahyuni

STKIP Muhammadiyah Kuningan
Pos-el: rakapajarullah00@gmail.com*

ABSTRACT

Abstrak: Kajian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran aplikasi Canva terhadap hasil belajar peserta didik dalam memahami teks biografi. Penelitian ini merupakan kajian kuantitatif dengan metode eksperimen dan desain *one group pretest posttest design*. Penelitian dilakukan di SMA Negeri 1 Ciwaru kelas XI dengan sampel sebanyak 32 peserta didik. Untuk membedakan hasil *pretest* dengan *posttest*, peneliti menerapkan metode pembelajaran konvensional pada *pretest* sedangkan media pembelajaran aplikasi Canva pada *posttest*. Instrumen untuk mengukur kemampuan belajar peserta didik menggunakan soal pilihan ganda berupa *pretest* dan *posttest*. Hasilnya menunjukkan bahwa hasil *posttest* pada soal pemahaman materi teks biografi mengalami peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan hasil *pretest*. Dapat disimpulkan bahwa media aplikasi Canva berpengaruh dan sekaligus dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami teks biografi.

Abstract: This study aims to determine the effect of Canva application learning media on students' learning outcomes in understanding biography text. This research is a quantitative study with experimental method and one group pretest posttest design. The research was conducted at SMA Negeri 1 Ciwaru class XI with a sample of 32 students. To differentiate the results of the pretest with the posttest, researchers applied conventional learning methods on the pretest while the Canva application learning media on the posttest. Instruments to measure the learning ability of students using multiple choice questions in the form of pretests and posttests. The results showed that the posttest results on the question of understanding biography text material had a significant increase compared to the pretest results. It can be concluded that Canva application media has an effect and at the same time can improve students' ability to understand biography text.

ARTICLE INFO

Article History:

Submitted/Received 09 Juni 2023

First Revised 10 Agustus 2023

Accepted 07 Oktober 2023

First Available online 07 Okt 2023

Publication Date 30 Oktober 2023

Keyword:

hasil belajar; media pembelajaran;
teks biografi

PENDAHULUAN

Media pembelajaran menurut Surayya (Nurhasanah, dkk., 2022) merupakan suatu alat yang dapat membantu proses pengajaran dan fungsinya untuk mengungkapkan makna pesan atau informasi yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Peranan media dalam proses pembelajaran merupakan suatu ikatan atau kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan. Aulia, dkk. (2023) menambahkan bahwa saat ini media pembelajaran telah mengalami kemajuan dan berkembang seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan, teknologi, dan komunikasi.

Lebih lanjut Aulia, dkk. (2023) menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis teknologi sering digunakan karena dapat menarik minat belajar siswa serta praktis dan fleksibel dalam penggunaannya. Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi adalah multimedia interaktif. Multimedia merupakan gabungan berbagai media berupa teks, gambar, audio, video atau animasi yang dibuat dalam bentuk perangkat lunak komputer. Sedangkan multimedia interaktif merupakan gabungan beberapa media seperti gambar, teks, audio, animasi, dan simulasi yang dirancang menjadi suatu ikatan sehingga ketika menjelaskan materi atau konsep abstrak menjadi lebih konkrit.

Peranan media pengajaran dalam proses pembelajaran adalah untuk menunjang bahan ajar agar lebih menarik bagi siswa agar tidak bosan dalam melakukan proses pembelajaran. Apalagi saat ini telah memasuki era revolusi 4.0 dimana mayoritas masyarakat mengandalkan teknologi sebagai media beraktivitas dalam hal apapun khususnya dalam proses pembelajaran. Abad 21 yang identik dengan era revolusi industri 4.0 ditandai dengan berbagai bentuk perubahan paradigmatis (cara pandang seseorang). Pada abad ke-21, teknologi dan informasi sangat mempengaruhi setiap aspek kehidupan. Abad itulah yang disebut dengan transformasi masyarakat industri menjadi masyarakat berpengetahuan. Hal ini memudahkan masyarakat mendapatkan informasi melalui internet.

Dalam mempersiapkan siswa di abad 21, untuk menjadikan siswa yang memiliki kualitas yang baik di kehidupan masa depannya, guru di seluruh dunia harus mampu mengajarkan beberapa keterampilan kepada siswa untuk menghadapi tantangan perkembangan abad 21. Jadi menurut Mahanal (Trisnawati & Sari, 2019), siswa harus memiliki keterampilan abad 21 yang disingkat menjadi 4C yaitu *critical thinking* (berpikir kritis), *collaboration* (kolaborasi), *creativity* (kreatifitas), jeung *communication* (komunikasi). Mempersiapkan generasi penerus yang memiliki kualitas hidup yang baik di abad 21 merupakan suatu hal yang rumit. Berbagai tantangan yang harus dihadapi, misalnya: globalisasi, teknologi, migrasi, persaingan internasional, perubahan pasar, tantangan lingkungan hidup dan politik internasional.

Peran guru dalam dunia pendidikan sangatlah penting, kemajuan suatu negara bergantung pada pengaruh guru. Sebab generasi penerus bangsa harus dididik dengan baik melalui sistem pendidikan yang baik dan guru yang kompeten. Salah satu kompetensi yang harus dimiliki guru dalam pendidikan abad 21 adalah kemampuan merancang pembelajaran dengan mengintegrasikan pengetahuan tentang bahan ajar (konten), pedagogik, dan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang dikenal dengan istilah *technological, pedagogical, content, knowledge* (TPaCK). Pengetahuan konten pedagogis teknologi (TPaCK) adalah kemampuan guru dalam merancang pengajaran dengan mengintegrasikan strategi pengajaran dan teknologi (Sintawati & Indriani, 2019). Menurut Shulman (Sintawati & Indriani, 2019), guru harus menguasai *pedagogical knowledge* (PK) dan *content knowledge* (CK).

Hal ini sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 16 Tahun 2007 yang menyatakan bahwa guru harus memiliki kompetensi di bidang teknologi informasi dan

komunikasi. Pernyataan tersebut diperkuat dengan Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 dalam standar proses bahwa prinsip pembelajaran yang digunakan adalah guru harus mampu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran (Sintawati & Indriani, 2019).

Dalam Permendikbud No 103 Tahun 2014 pasal 2 ayat (2) (Sugawara & Nikaido 2018), proses pengajaran harus interaktif dan inspiratif, sehingga dapat mengajak siswa berinteraksi dan aktif dalam proses pembelajaran, guru wajib memanfaatkan penelitian, metode, media, model dan strategi pengajaran yang menarik, inovatif, dan bervariasi. Kompetensi bidang teknologi informasi dan komunikasi berfungsi mengembangkan diri sebagai penunjang dalam proses pembelajaran. Guru harus mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman dan menyesuaikan kaidah kurikulum yang menstimulasi perlunya penggunaan model pengajaran yang kreatif dan inovatif khususnya yang berbasis teknologi.

Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi untuk menunjang minat belajar siswa adalah media aplikasi Canva. Menurut Tanjung dan Faiza (Astuti, 2022), aplikasi Canva merupakan program desain online yang menyediakan berbagai materi seperti bahan presentasi, resume, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, bookmark, buletin, dan lain-lain. Menurut Demarest (Astuti, 2022), aplikasi Canva merupakan platform desain gratis yang dapat membantu pengguna membuat desain dengan hasil profesional dengan mendesain secara mudah. Pada aplikasi media Canva, materi dapat dibuat dengan lebih baik, kreatif, dan inovatif.

Hasil observasi peneliti terhadap aplikasi Canva adalah guru tidak mengalami kesulitan dalam mengaplikasikannya terhadap bahan ajar, karena sudah diberikan *template* atau *framework*, mereka hanya perlu memilih dan memasukkan bahan ajar. Aplikasi Canva juga lebih mudah diakses melalui web browser Google tanpa harus mengunduh aplikasi, dapat digunakan di *smartphone* dan tidak hanya mengandalkan laptop atau komputer saja, serta tidak menggunakan banyak tenaga dan kuota internet. Penggunaan media pembelajaran yang tepat diperlukan bagi siswa, agar siswa tidak bosan dalam memperoleh ilmu pengetahuan dan mendapatkan pengalaman baru dalam proses pembelajaran serta dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Menurut Sudjana (Merdiana & Yamlean, 2022), hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar. Menurut Purwanto (Hutauruk, Simbolon, 2018), hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang terjadi setelah melakukan proses pembelajaran sesuai dengan tujuan pendidikan. Hasil belajar dipengaruhi oleh bagaimana proses pembelajaran itu berlangsung. Belajar merupakan suatu hal yang penting dalam dunia pendidikan. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara peserta didik dengan guru dan sumber belajar lainnya (Oktaviana & Prihatin, 2018). Belajar juga dapat diartikan sebagai suatu proses kompleks yang terjadi pada setiap orang. Proses belajar terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan orang lain serta lingkungannya. Belajar menurut Miarso (Merdiana & Yamlean, 2022), adalah proses komunikasi dan interaksi sebagai bentuk upaya pendidikan dengan mengkondisikan proses belajar terjadi pada diri siswa. Kemudian ditegaskan Sanaky (Merdiana & Yamlean, 2022) bahwa pembelajaran adalah suatu proses komunikasi antara siswa, guru, dan bahan ajar.

Bahan ajar akan lebih menarik bagi siswa dan tidak monoton ketika didukung media pembelajaran. Oleh karena itu, media pembelajaran mempunyai pengaruh yang besar terhadap hasil belajar siswa. Sebab dengan menggunakan media pembelajaran maka proses pembelajaran menjadi lebih menarik, kreatif, dan inovatif, serta siswa dapat menciptakan

suasana baru yang tidak membosankan sehingga akan timbul rasa semangat belajar dan hasilnya dapat lebih baik.

Salah satu rendahnya hasil belajar siswa adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran. Masih banyak pendidik yang hanya menggunakan metode ceramah atau konvensional dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa, dan tidak didukung oleh penggunaan media pengajaran, akibatnya siswa menjadi pasif, kurang semangat belajar, dan proses pembelajaran lebih fokus pada guru. Dikatakan Menurut Slameto (Hutauruk, Simbolon, 2018) bahwa guru yang hanya menggunakan metode ceramah menyebabkan siswa bosan, mengantuk, pasif, dan hanya menulis. Hal itu menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa.

Hasil belajar berikut ini juga sesuai dengan data empiris yang diperoleh peneliti dari hasil wawancara dengan guru SMA Negeri 1 Ciwaru, bahwa hasil belajar siswa masih rendah, hal ini dikarenakan guru hanya menggunakan metode konvensional melalui ceramah.

Dengan data yang diperoleh dari hasil wawancara tersebut, metode pengajaran yang konvensional menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa, misalnya pada mata pelajaran bahasa Sunda khususnya biografi. Saat belajar bahasa Sunda banyak siswa yang kurang semangat karena banyak bahasa yang belum dipahami oleh siswa. Hal tersebut karena sebagian besar anak-anak zaman sekarang terbiasa menggunakan bahasa nasional atau bahasa Indonesia.

Akibatnya ketika mempelajari mata pelajaran bahasa Sunda khususnya materi biografi, siswa mengalami kesulitan, bahkan ada yang hanya menerjemahkan teks biografi dari internet dengan menggunakan aplikasi tertentu. Oleh karena itu, agar siswa dapat menulis teks biografi, maka terlebih dahulu siswa harus memahami materi tentang menulis teks biografi sesuai dengan unsur biografi, struktur biografi, jenis-jenis biografi, kaidah sopan santun dalam menulis biografi, dan manfaat biografi. Oleh sebab itu, sebelum diminta menulis teks biografi, siswa harus memahami terlebih dahulu materi teks biografi secara benar.

Saat ini, biografi telah menjadi salah satu jenis teks yang populer di Masyarakat, yang isinya menggambarkan kisah hidup seseorang. Kisah hidup itulah yang akan memberikan inspirasi bagi orang lain. Namun, jika kisah hidup unik itu tidak dituliskan maka akan menjadi kisah biasa saja. Menurut Fuad (Mutry, 2019), sebuah cerita tidak akan mati jika kita menuliskan dan mewariskannya kepada orang-orang yang masih hidup.

Dalam dunia pendidikan, biografi mengajarkan siswa untuk bisa meneladani tokoh-tokoh inspiratif, misalnya pahlawan. Menurut Zabadi dan Sutejo (Mutry, 2019), agar tidak melupakan jasa para pahlawan dan semangat orang-orang yang menginspirasi bangsa di masa lalu untuk memperjuangkan kemerdekaan, kita harus mengetahui biografi mereka. Melalui biografi, siswa diharapkan terinspirasi dari tokoh tertentu sehingga dapat membangun karakter cerdas berakhlak mulia sesuai dengan tujuan pendidikan.

Dalam proses pemberian materi kepada siswa, khususnya materi biografi, harus dilakukan semenarik mungkin, salah satunya dengan menggunakan media Canva seperti disebutkan di atas. Penerapan media ini dianggap dapat menambah semangat belajar serta mampu mendongkrak prestasi siswa.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Menurut Roestiyah (Zakiyah, dkk., 2021), metode eksperimen adalah suatu cara mengajar dimana siswa melakukan percobaan terhadap sesuatu, mengamati prosesnya dan menuliskan hasil

percobaannya, kemudian hasil pengamatan itu dipresentasikan di depan kelas dan dievaluasi oleh pendidik.

Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif. Penelitian kuantitatif dapat didefinisikan sebagai metode penelitian yang didasarkan pada filosofi positivisme (Sugiyono, 2022), yang digunakan untuk menyelidiki populasi atau sampel tertentu, mengumpulkan data dengan menggunakan instrumen penelitian, analisis data statistik kuantitatif, sesuai dengan tujuan hipotesis yang telah ditentukan.

Desain penelitian menurut Moh. Pabundu Tika (Aniar, 2019) adalah suatu rencana tentang cara mengumpulkan, mengolah, dan menganalisis data secara sistematis yang diarahkan agar penelitian dapat dilaksanakan secara efisien dan efektif sesuai dengan tujuan penelitian. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pre-experimental designs (nondesigns)* dengan *one-group pretest-posttest design*. Menurut Arikunto (Thahir, 2021) *one group pretest-posttest design* adalah kegiatan penelitian yang memberikan tes awal (*pretest*) sebelum diberikan perlakuan, setelah diberikan perlakuan kemudian diberikan tes akhir (*posttest*).

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA Negeri 1 Ciwaru. Dengan sampel siswa kelas XI IPA 1 yang jumlahnya 32 siswa, dan cara menentukan sampelnya dengan menggunakan teknik *sample random sampling*.

Teknik mengumpulkan data dalam penelitian ini menggunakan 3 cara, yaitu observasi, tes, dan dokumentasi.

a) Observasi

Menurut Kartini (Mahfudin, Setiawan, 2020) observasi adalah studi yang disengaja dan sistematis terhadap fenomena sosial dan gejala psikologis melalui observasi dan pencatatan. Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah observasi langsung ke sekolah.

b) Tes

Menurut Arikunto (Lestiawan & Johan, 2018) tes adalah serangkaian pertanyaan atau latihan dan alat yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, kecerdasan, kemampuan atau bakat seseorang atau kelompok.

c) Dokumentasi

Menurut Sugiyono (Ilmiyah spk., 2018) dokumentasi adalah cara yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi yang berupa buku, arsip, dokumen, gambar tertulis dan gambar yang berupa laporan dan informasi yang dapat menunjang penelitian.

Dengan instrumen penelitian yang digunakan adalah *pretest* dan *posttest* berupa soal objektif dalam bentuk soal pilihan ganda. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini ada 3 cara, yaitu:

a) Uji validitas instrumen penelitian. Analisis validasi ahli menurut Akbar (Agustini spk., 2018), dilakukannya dengan cara menghitung skor validitas dengan rumus:

$$\text{Validitas (V)} = \frac{\text{Total skor validasi 2 validator}}{\text{Total skor maksimal}} \times 100\%$$

b) Uji normalitas menggunakan program komputer SPSS *vérsi* 26 IBM. Adapun Langkah-langkah *uji shapiro wilk* menurut Sugiyono (Aminah, 2021) yaitu:

$$T_3 = \frac{1}{D} \left[\sum_{i=1}^k a_i (X_{n-i+1} - X_i) \right]$$

Dengan nilai *D* diperoleh dari

$$D = \sum_{i=1}^n (X_i - \bar{X})^2$$

Dengan keterangan sebagai berikut:

D = Coefficient test shapiro wilk

X_{n-i+1} = Angka ke $n-i + 1$ pada data

X_i = Angka ke $-i$ pada data

\bar{X} = Rata-rata data

- c) Menurut Hidayat (Ramadan & Triwahyuni, 2020), uji t sampel berpasangan digunakan untuk menguji hipotesis perbandingan dua sampel. Pada penelitian ini dilakukan uji t berpasangan dengan menggunakan program SPSS versi 26.

Rumus uji-t berpasangan, (Montolalu & Langi, 2018):

$$Thit = \frac{\bar{D}}{\frac{SD}{\sqrt{n}}}$$

dimana:

$$SD = \sqrt{var}$$

$$var (s^2) = \frac{1}{n-1} \sum_{i=1}^n (xi - \bar{x})^2$$

KET:

t = nilai t hitung

\bar{D} = rata-rata selisih pengukuran 1 dan 2

SD = standar deviasi selisih pengukuran 1 dan 2

n = jumlah sampel.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

1. Hasil Belajar Siswa Memahami Teks Biografi sebelum Menerapkan Media Pembelajaran Aplikasi Canva

Untuk mengumpulkan data penelitian, peneliti melakukan *pretest* dan *posttest* secara offline berupa soal pilihan ganda sebanyak 20 soal. Pada sesi pertama dilakukan *pretest* untuk mengetahui hasil pemahaman siswa terhadap teks biografi sebelum menerapkan media pembelajaran aplikasi Canva. Hasil *pretest* bisa dilihat ditabel 1.

Tabel 1. Présentase Skor *Pretest*

PRETEST					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Dibawah KKM	25	78.1	78.1	78.1
	Diatas KKM	7	21.9	21.9	100.0
	Total	32	100.0	100.0	

2. Hasil Belajar Siswa Memahami Teks Biografi setelah Menerapkan Media Pembelajaran Aplikasi Canva.

Pada tahap akhir dilakukan posttest untuk mengetahui apakah ada pengaruh terhadap hasil belajar siswa dalam memahami teks biografi setelah menerapkan media pembelajaran aplikasi Canva. Hasil posttest siswa dapat dilihat pada tabel 2.

Tabél 2. Persentasi Skor *Posttést*

POSTEST					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Dibawah KKM	5	15.6	15.6	15.6
	Diatas KKM	27	84.4	84.4	100.0
	Total	32	100.0	100.0	

PEMBAHASAN

1. Uji Validasi Ahli

Sebelum melakukan penelitian ke sekolah, peneliti terlebih dahulu melakukan validasi instrumen kepada ahli. Validasi dilakukan untuk mengetahui apakah instrumen yang akan digunakan pada *pretest* dan *posttest* valid atau tidak. Kriteria validasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah validasi referensi Akbar. Menurut Akbar, rumus penentuan kriteria validasi instrumen adalah:

$$\text{Validitas (V)} = \frac{\text{Total skor validasi 2 validator}}{\text{Total skor maksimal}} \times 100\%$$

Tabél 3. Kriteria Validasi Ahli

No	Presentase %	Kriteria Validasi
1.	85,01 – 100,00 %	Sangat Valid
2.	70,01 – 85,00 %	Cukup Valid
3.	50,01 – 70,00 %	Kurang Valid
4.	01,00 – 50,00 %	Tidak Valid

Sumber: Akbar dalam Agustini, 2018

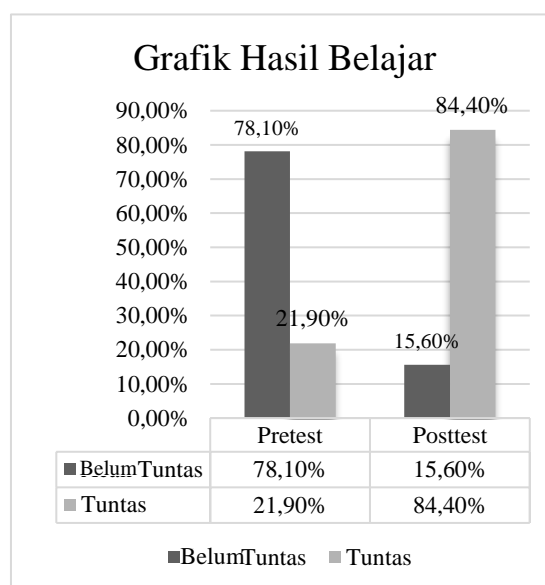
Tabél 4. Hasil Validasi Ahli Instrumen

Butir Soal	Skor Validator			Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
	V. 1	V.2	Total			
Soal 1	87	89	176	190	92,63%	Sangat Valid
Soal 2	91	90	181	190	95,26%	Sangat Valid
Soal 3	90	88	178	190	93,68%	Sangat Valid
Soal 4	84	89	173	190	91,05%	Sangat Valid
Soal 5	87	90	177	190	93,15%	Sangat Valid

Soal 6	86	91	177	190	93,15%	Sangat Valid
Soal 7	85	90	175	190	92,10%	Sangat Valid
Soal 8	86	90	176	190	92,63%	Sangat Valid
Soal 9	88	87	175	190	92,10%	Sangat Valid
Soal 10	87	87	174	190	91,58%	Sangat Valid
Soal 11	88	89	177	190	93,15%	Sangat Valid
Soal 12	88	91	179	190	94,21%	Sangat Valid
Soal 13	89	93	182	190	95,79%	Sangat Valid
Soal 14	88	93	181	190	95,26%	Sangat Valid
Soal 15	86	93	179	190	94,21%	Sangat Valid
Soal 16	85	86	171	190	90,00%	Sangat Valid
Soal 17	87	88	175	190	92,10%	Sangat Valid
Soal 18	84	87	171	190	90,00%	Sangat Valid
Soal 19	84	86	170	190	89,47%	Sangat Valid
Soal 20	83	91	174	190	91,58%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel 4 dapat diketahui bahwa hasil validasi instrumen yang dilakukan oleh 2 orang validator ahli yang meliputi 20 soal pilihan ganda merupakan kriteria valid, karena persentasenya berada pada skor 85,01% - 100,00%, sangat valid. Hal ini dapat disesuaikan dengan kriteria validasi ahli menurut acuan Akbar pada tabel 3. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa instrumen yang memuat 20 soal pilihan ganda ini layak digunakan dalam penelitian.

Gambar 1. Grafik Hasil Belajar Siswa Memahami Téks Biografi



2. Uji Normalitas Data

Tabél 5. Uji Normalitas Shapiro Wilk

Tests of Normality			
	Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.
PRETEST	.921	32	.023
POSTTES	.924	32	.027
a. Lilliefors Significance Correction			

Berdasarkan tabel 5 dilakukan uji normalitas Shapiro Wilk, nilai signifikansi pretest 0,23 > 0,05 dan nilai signifikansi posttest 0,27 > 0,05. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa data dalam penelitian ini berdistribusi normal karena nilai signifikansinya lebih besar dari 0,05. Hal ini sesuai dengan dasar pengambilan keputusan pada uji normalitas menggunakan program SPSS yaitu jika nilai sig. (signifikansi) > 0,05, maka data berdistribusi normal.

3. Uji Hipotésis (Paired Sample T-Tést)

Tabel 6. *Paired Sample Test*

Pair		Paired Differences					T	Df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
1	PRETEST - POSTTEST	-15.156	11.179	1.976	-19.187	-11.126	-7.669	31	.000

Berdasarkan hasil tabel 5, nilai Sig. (2-tailed) adalah 0,000 atau ($0,000 < 0,05$). Jadi H_0 diterima dan H_a ditolak. Dipastikan bahwa media pembelajaran aplikasi Canva berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dalam memahami teks biografi karena adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa dalam memahami teks biografi sebelum dan sesudah menggunakan media aplikasi Canva.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang pengaruh media pembelajaran aplikasi Canva terhadap hasil belajar siswa dalam memahami teks biografi siswa kelas XI SMA Negeri 1 Ciwaru dapat disimpulkan bahwa: 1) Hasil belajar siswa dalam memahami teks biografi sebelum menerapkan media ajar aplikasi Canva masih banyak yang dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal); 2) Hasil belajar siswa dalam memahami materi teks biografi setelah menerapkan media ajar aplikasi Canva meningkat, 3) Terdapat pengaruh yang signifikan antara hasil belajar siswa dalam memahami materi teks biografi sebelum dan sesudah menerapkan media ajar aplikasi Canva. Efeknya adalah setelah menerapkan media pembelajaran aplikasi Canva, hasil belajar siswa meningkat dibandingkan sebelum menggunakan media pembelajaran aplikasi Canva.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dan mendukung kajian ini. Semoga segala kebaikan, dapat balasan yang berlimpah.

PUSTAKA RUJUKAN

- Agustini. (2018). Pengembangan lembar kerja peserta didik elektronik berbasis keterampilan proses sains materi sel kelas XI SMA. *Jurnal Biology Teaching and Learning*, 1(1), 53-61.
- Aulia, D., Firman., & Desyandri. (2023). Pengaruh multimedia interaktif berbasis Canva terhadap kemampuan membaca permulaan siswa Sekolah Dasar. *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(1), 32-41.
- Ilmiyah, L., Purnama, S., & Mayangsari, S. N. (2018). Analisis kesalahan peserta didik dalam menyelesaikan soal cerita sistem persamaan linear dua variabel. *Auladuna: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 5(1), 105-115.
- Hutauruk, P., & Simbolon, R. (2018). Meningkatkan hasil belajar siswa dengan alat peraga pada mata pelajaran IPA kelas IV SDN nomor 14 Simbolon Purba. *SEJ (School Education Journal)*, 8(2), 121-129.
- Lestiawan, F., & Johan, A. B. (2018). Penerapan metode pembelajaran *example non-example* untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar dasar-dasar pemesinan. *Jurnal Taman Vokasi*, 6(1), 98-106.
- Mahfudin, A., Setiawan, D. L., & Kartika, I. (2020). Sistem pengelolaan nilai rapor menggunakan aplikasi microsoft excel berbasis VBA (visual basic for application) di SMKN 1 Palasah. *Indonesian Journal of Science Learning*, 2(2), 8-25.
- Merdiana, M., & Yamlean, M. (2022). Pengaruh penggunaan media canva terhadap hasil belajar siswa kelas VII mata pelajaran IPS SMP Nurul Hidayah Babelan Bekasi. *Panca Sakti Bekasi: Jurnal Pendidikan dan Bisnis*, 3(2), 357-366.
- Montolalu, C., & Langi, Y. (2018). Pengaruh pelatihan dasar komputer dan teknologi informasi bagi guru-guru dengan Uji-T berpasangan (*paired sample T-Test*). *D'Cartesian*, 7(1), 44-46.
- Nurhasanah, A., Pribadi, R. A., & Syarial, M. A. (2022). Penggunaan media pembelajaran sebagai upaya menciptakan pembelajaran aktif di kelas. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 7(02), 514-522.
- Oktaviana, D., & Prihatin, I. (2018). Analisis hasil belajar siswa pada materi perbandingan berdasarkan ranah kognitif revisi taksonomi Bloom. *Buana Matematika: Jurnal Ilmiah Matematika dan Pendidikan Matematika*, 8(2), 81-88.
- Ramadan, E., & Triwahyuni, H. (2020). Efektifitas pembelajaran menyimak dongeng berbasis Youtube dalam pembelajaran bahasa Sunda pada masa pandemi. *Indonesian Journal of Science*, 1(1), 130-138.
- Sintawati, M., & Indriani, F. (2019). Pentingnya literasi ICT guru di era revolusi industri 4.0. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 1(2), 417-422.
- Sugawara, E., Nikaido, H. (2014). Peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia nomor 103 tahun 2014 tentang pembelajaran pada pendidikan dasar dan pendidikan menengah. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689-1699.
- Trisnawati, W., & Sari, A. K. (2019). Integrasi keterampilan abad 21 dalam modul sociolinguistics: keterampilan 4C (*collaboration, communication, critical thinking, dan creativity*). *Jurnal Muara Pendidikan*, 4(2), 455-466.
- Sugiyono. 2022. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Cetakan Ke-29. Bandung. Alabeta.
- Thahir, R. (2021). Pengaruh pembelajaran daring berbasis Google Classroom terhadap hasil belajar mahasiswa Pendidikan Biologi. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1936-1944.

Zakiyah., Amin, A., & Lovisia, E. (2021). Penerapan metode eksperimen pada pembelajaran fisika siswa kelas X SMAN 3 Lubuklinggau tahun pelajaran 2018/2019. *Silampri Jurnal Pendidikan Ilmu Fisika*, 3(1), 58-69.