

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN APLIKASI CANVA DALAM PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK PADA MATA PELAJARAN IPS TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IX SMP NEGERI 163 JAKARTA

Muhammad Lutfi *¹
Abdul Haris Fatgehipon ²
Nurul Istiqomah ³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Jakarta, Indonesia

*e-mail: muhammadlutfi_1407620051@mhs.unj.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan aplikasi Canva dalam pembelajaran berbasis proyek terhadap hasil belajar dan aktivitas peserta didik pada mata pelajaran IPS kelas IX di SMP Negeri 163 Jakarta. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain Non-equivalent Control Group Design. Subjek penelitian terdiri dari dua kelas, yaitu kelas IX D sebagai kelas eksperimen dan IX C sebagai kelas kontrol yang masing-masing berjumlah 33 peserta didik. Instrumen berupa soal pilihan ganda yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Teknik analisis data meliputi uji normalitas, homogenitas, uji-t independen, dan N-Gain Score. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata post-test kelas eksperimen lebih tinggi (79,85) dibandingkan kelas kontrol (69,36), dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ yang menunjukkan perbedaan signifikan. Rata-rata N-Gain kelas eksperimen sebesar 54,12% (kategori sedang) dan kelas kontrol 32,24% (kategori tidak efektif). Observasi aktivitas belajar menunjukkan peningkatan signifikan pada kelas eksperimen. Kesimpulannya, penggunaan Canva efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan aktivitas peserta didik. Implikasi dari penelitian ini adalah bahwa Canva dapat dijadikan sebagai media pembelajaran alternatif yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21.

Kata kunci: Aplikasi Canva, Pembelajaran Berbasik Proyek, Hasil Belajar, IPS

Abstract

This study aims to determine the effectiveness of using the Canva application in project-based learning on student learning outcomes and activity in Social Studies for Grade IX at SMP Negeri 163 Jakarta. The research employed a quantitative method with a Non-equivalent Control Group Design. The subjects were two classes: IX D as the experimental class and IX C as the control class, each consisting of 33 students. The instrument used was multiple-choice questions tested for validity and reliability. Data analysis techniques included normality test, homogeneity test, independent sample t-test, and N-Gain Score. The results showed that the average post-test score of the experimental class (79.85) was higher than the control class (69.36), with a significance value of $0.000 < 0.05$, indicating a significant difference. The average N-Gain of the experimental class was 54.12% (moderate category), while the control class scored 32.24% (ineffective category). Observations of learning activities showed significant improvement in the experimental class. In conclusion, the use of Canva is effective in improving student learning outcomes and engagement. The implication is that Canva can serve as an alternative learning media that aligns with technological advancement and 21st-century learning needs.

Keywords: Canva App, Project-Based Learning, Learning Outcomes, Social Studies

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada abad ke-21 menuntut transformasi dalam dunia pendidikan, termasuk penggunaan media pembelajaran berbasis digital. Dalam konteks ini, guru dituntut tidak hanya sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang mampu menciptakan pembelajaran yang interaktif dan relevan dengan kebutuhan zaman. Salah satu media yang potensial adalah aplikasi Canva, sebuah platform desain grafis yang mudah digunakan dan dapat mendukung pembelajaran berbasis proyek (Project

Based Learning). Model pembelajaran ini dikenal mampu meningkatkan keterlibatan, kreativitas, dan hasil belajar peserta didik melalui proyek-proyek nyata yang kontekstual.

Di SMP Negeri 163 Jakarta, proses pembelajaran IPS di kelas IX masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan media cetak. Data nilai Asesmen Sumatif menunjukkan sebagian besar peserta didik belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yang mengindikasikan perlunya inovasi dalam strategi pembelajaran. Berbagai penelitian sebelumnya telah menunjukkan efektivitas Canva dalam pembelajaran, namun masih terbatas pada jenjang dan mata pelajaran tertentu. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada efektivitas penggunaan aplikasi Canva dalam pembelajaran berbasis proyek pada mata pelajaran IPS.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penggunaan aplikasi Canva secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IX SMP Negeri 163 Jakarta dalam mata pelajaran IPS. Ruang lingkup penelitian ini mencakup perbandingan hasil belajar antara kelas yang menggunakan aplikasi Canva dan kelas yang tidak menggunakan aplikasi tersebut, serta pengamatan terhadap aktivitas belajar peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (quasi-experimental design). Desain yang digunakan adalah Non-equivalent Control Group Design, yang melibatkan dua kelompok tanpa penentuan secara acak. Kelompok eksperimen mendapatkan perlakuan berupa pembelajaran berbasis proyek menggunakan aplikasi Canva, sedangkan kelompok kontrol mengikuti pembelajaran konvensional tanpa Canva. Desain ini memungkinkan perbandingan hasil belajar antara dua kelompok dengan memperhatikan perbedaan yang muncul setelah perlakuan diberikan.

Subjek penelitian terdiri dari dua kelas IX di SMP Negeri 163 Jakarta tahun ajaran 2023/2024, yakni kelas IX D sebagai kelas eksperimen dan kelas IX C sebagai kelas kontrol. Masing-masing kelas berjumlah 33 peserta didik. Pemilihan subjek dilakukan dengan teknik purposive sampling berdasarkan kesetaraan karakteristik dan kesiapan kelas untuk dijadikan objek penelitian.

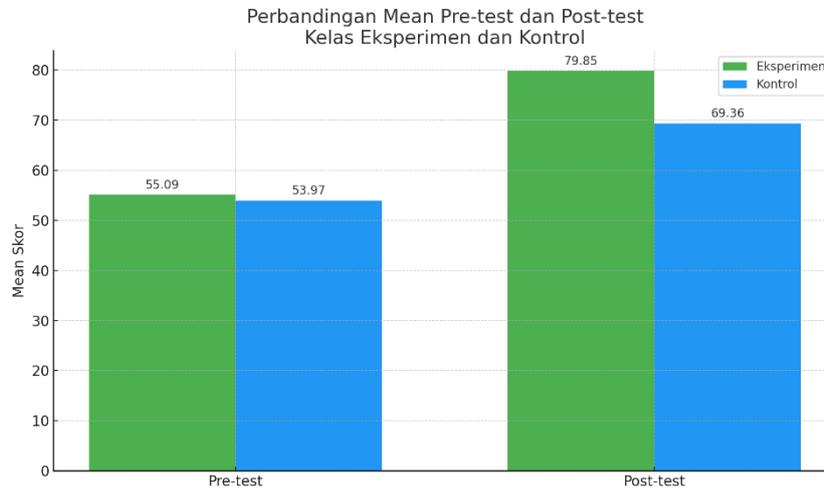
Metode pengumpulan data dilakukan melalui tes pilihan ganda yang mencakup aspek kognitif mata pelajaran IPS. Tes diberikan dua kali: sebelum perlakuan (pre-test) dan setelah perlakuan (post-test), untuk mengukur peningkatan hasil belajar. Instrumen telah melalui uji validitas, reliabilitas, daya beda, dan tingkat kesukaran. Selain itu, dilakukan observasi terhadap aktivitas belajar peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Prosedur intervensi dilakukan dalam beberapa tahapan. Kelas eksperimen diberikan pembelajaran berbasis proyek menggunakan aplikasi Canva selama dua pertemuan, di mana peserta didik diarahkan untuk membuat produk visual sesuai dengan tema IPS yang dipelajari. Guru berperan sebagai fasilitator dalam merancang proyek, memberikan arahan teknis penggunaan Canva, dan memandu diskusi kelompok. Di sisi lain, kelas kontrol mendapatkan materi dengan metode ceramah dan media cetak yang biasa digunakan.

Teknik analisis data meliputi analisis statistik deskriptif untuk menggambarkan distribusi nilai dan peningkatan hasil belajar, serta analisis inferensial menggunakan independent sample t-test untuk menguji perbedaan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kontrol. Uji prasyarat seperti uji normalitas dan homogenitas dilakukan sebelum uji-t. Selain itu, dihitung nilai Normalized Gain Score (N-Gain) untuk melihat tingkat peningkatan hasil belajar pada masing-masing kelompok.

HASIL DAN PEMBAHASAN

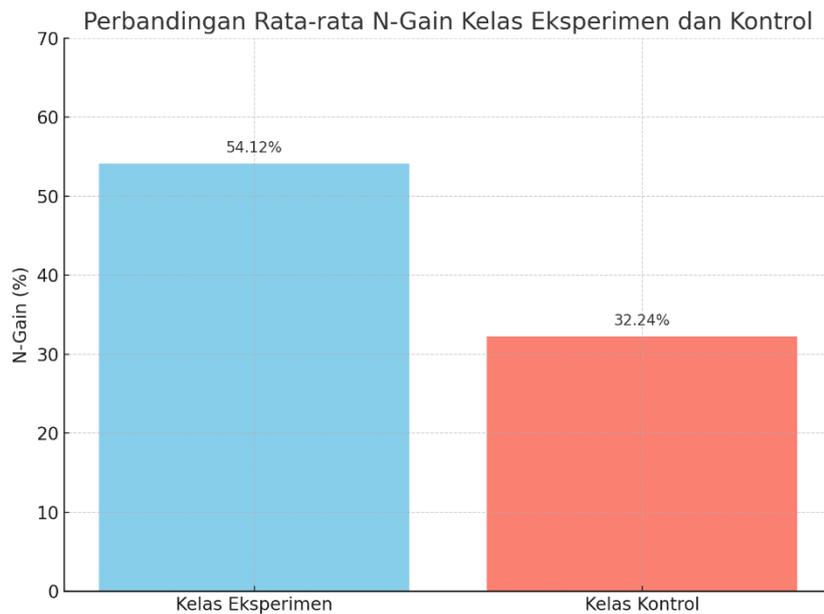
Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan aplikasi Canva dalam pembelajaran berbasis proyek (Project-Based Learning) terhadap hasil belajar peserta didik kelas IX pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SMP Negeri 163 Jakarta. Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh bukti bahwa penggunaan Canva memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.



Gambar 1. Hasil Analisis Perbandingan Nilai *Pre-test* dan *Post-test* Kelas Eksperimen dan kelas kontrol

Hal ini ditunjukkan dari hasil nilai pre-test kelas eksperimen dengan nilai rata-rata 55,09 dan hasil nilai post-test kelas eksperimen dengan nilai rata-rata setelah diberi perlakuan khusus dengan media pembelajaran aplikasi Canva meningkat menjadi 79,85. Sedangkan untuk hasil nilai pre-test kelas kontrol dengan nilai rata-rata 53,97 dan hasil nilai post-test kelas kontrol dengan nilai rata-rata 69,36 setelah pembelajaran tanpa perlakuan khusus menggunakan media pembelajaran aplikasi Canva. Dengan demikian kelompok siswa yang mendapatkan perlakuan khusus dengan menggunakan media pembelajaran aplikasi Canva memiliki skor rata-rata yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok siswa yang tidak mendapatkan perlakuan khusus dengan menggunakan media pembelajaran aplikasi Canva.

Selanjutnya, hasil uji statistik menggunakan independent sample t-test menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Hal ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar peserta didik yang menggunakan media pembelajaran aplikasi Canva dengan yang tidak menggunakan media pembelajaran aplikasi Canva. Dengan demikian, hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran aplikasi Canva dalam pembelajaran berbasis proyek efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dapat diterima. Hal ini menunjukkan bahwa Canva sebagai media pembelajaran mampu memfasilitasi kebutuhan visual dan kreatif peserta didik dalam memahami konsep-konsep IPS yang abstrak menjadi lebih konkret dan menarik.



Gambar 2. Hasil Analisis Perbandingan Rata-rata Skor N-Gain Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Hasil uji N-Gain menunjukkan rata-rata skor sebesar 54,12% untuk kelas eksperimen yang tergolong dalam kategori sedang atau kurang efektif. Meskipun tidak termasuk dalam kategori tinggi, skor ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang cukup berarti. Jika dibandingkan dengan kelas kontrol yang memperoleh rata-rata N-Gain sebesar 32,24% dan termasuk kategori tidak efektif, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media pembelajaran aplikasi Canva jauh lebih efektif.

Hal ini sejalan dengan hasil observasi aktivitas belajar peserta didik pada kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan khusus menggunakan media pembelajaran aplikasi Canva yang meningkat dari kategori "baik" pada pertemuan pertama yaitu 80,3% menjadi kategori "sangat baik" pada pertemuan kedua yaitu 92%. Sementara itu, hasil observasi aktivitas belajar peserta didik pada kelas kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan khusus menggunakan media pembelajaran aplikasi Canva pada pertemuan pertama termasuk dalam kategori "kurang" dengan persentase 54,9% sedangkan pada pertemuan kedua termasuk dalam kategori "kurang" dengan persentase 62,1%. Hal ini dapat diartikan bahwa peningkatan persentase dan kategori pada hasil observasi aktivitas belajar peserta didik kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan khusus menggunakan media pembelajaran aplikasi Canva menunjukkan bahwa peserta didik dapat memahami materi dengan lebih baik, lebih aktif, lebih antusias, dan lebih termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran.

Dengan demikian, secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Canva dalam pembelajaran berbasis proyek terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Canva tidak hanya menjadi media bantu visual, tetapi juga mampu mengembangkan keterampilan peserta didik seperti berpikir kritis, kolaborasi, dan komunikasi. Oleh karena itu, aplikasi Canva dapat direkomendasikan sebagai alternatif media pembelajaran yang relevan dan adaptif terhadap tantangan pembelajaran modern, khususnya pada mata pelajaran IPS.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai efektivitas penggunaan aplikasi Canva dalam pembelajaran berbasis proyek pada mata pelajaran IPS terhadap hasil belajar peserta didik kelas IX di SMP Negeri 163 Jakarta, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Canva terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan hasil nilai pre-test kelas eksperimen dengan nilai rata-rata 55,09 dan hasil nilai post-test kelas eksperimen dengan nilai rata-rata setelah diberi perlakuan khusus dengan media pembelajaran aplikasi Canva meningkat menjadi 79,85. Sedangkan untuk hasil nilai pre-test kelas kontrol dengan nilai rata-rata 53,97 dan hasil nilai post-test kelas kontrol dengan nilai rata-rata 69,36 setelah pembelajaran tanpa perlakuan khusus menggunakan media pembelajaran aplikasi Canva. Berdasarkan hasil uji statistik menggunakan independent sample t-test menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Hal ini dapat diartikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar peserta didik yang menggunakan media pembelajaran aplikasi Canva dengan yang tidak menggunakan media pembelajaran aplikasi Canva. Hasil uji N-Gain menunjukkan rata-rata skor sebesar 54,12% untuk kelas eksperimen yang tergolong dalam kategori sedang atau kurang efektif. Meskipun tidak termasuk dalam kategori tinggi, skor ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang cukup berarti. Sedangkan jika dibandingkan dengan kelas kontrol yang memperoleh rata-rata skor N-Gain sebesar 32,24% yang tergolong dalam kategori tidak efektif. Hal ini diperkuat dengan data hasil observasi aktivitas belajar peserta didik kelas eksperimen pada pertemuan pertama yang mengalami peningkatan dengan persentase 80,3% yang termasuk dalam kategori baik dan meningkat pada pertemuan kedua dengan persentase 92% yang termasuk dalam kategori sangat baik.

Dengan demikian, secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Canva dalam pembelajaran berbasis proyek terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Canva tidak hanya menjadi media bantu visual, tetapi juga mampu mengembangkan keterampilan peserta didik seperti berpikir kritis, kolaborasi, dan komunikasi. Oleh karena itu, aplikasi Canva dapat direkomendasikan sebagai alternatif media pembelajaran yang relevan dan adaptif terhadap tantangan pembelajaran modern, khususnya pada mata pelajaran IPS.

DAFTAR PUSTAKA

- Aulia, D. (2023). Pengaruh Multimedia Interaktif Berbasis Canva Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Peserta didik Sekolah Dasar. Dalam ALPEN: Jurnal Pendidikan Dasar (Vol. 7, Nomor 1). <https://doi.org/https://doi.org/10.24929/alpen.v7i1.181>
- Boondee, V. , P. K. & W. S.-Ngiambivool. (2011). A Learning and Teaching Model using Project Based Learning (PBL) on the Web to Promote Cooperative Learning. *European Journal of Social Sciences*, 498–506.
- Fathurrohman, Muhammad. (2016). Model-Model Pembelajaran Inovatif . Ar-Ruzz Media.
- Hamzah B.Uno, & Nurdin Mohamad. (2011). Belajar dengan Pendekatan PAIKEM. Bumi Aksara.
- Hosnan, M. (2014). Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21 Kunci Sukses Implementasi Kurikulum 2013. Ghalia Indonesia.
- Ichsan, I. Z., Dewi, A. K., Hermawati, F. M., & Iriani, E. (2018). Pembelajaran IPA dan Lingkungan: Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran pada SD, SMP, SMA di Tambun Selatan, Bekasi. *JIPVA (Jurnal Pendidikan IPA Veteran)*, 2(2), 131. <https://doi.org/10.31331/jipva.v2i2.682>
- Mahmudi. (2005). Manajemen Kinerja Sektor Publik. Yogyakarta UPP AMP YKPN.
- Nurhasanah, A., Pribadi, R. A., Syahrial, M. A., Guru, P., Dasar, S., Keguruan, F., Pendidikan, I., Sultan, U., & Tirtayasa, A. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Sebagai Upaya Menciptakan Pembelajaran Aktif Di Kelas. *Jurnal Ilmiah FKIP Universitas Mandiri*, 07.
- Pajarullah, R., & Triwahyuni, H. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Canva terhadap Hasil Belajar Peserta didik Memahami Teks Biografi. *LOKABASA*, 14(2), 180–190. <https://doi.org/10.17509/jlb.v14i2.58930>

- Prayogi, R. D., & Estetika, R. (2019). Kecakapan Abad 21: Kompetensi Digital Pendidik Masa Depan. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 14(2), 144–151. www.p21.org
- Putri, A. I., & Wrahatnolo, T. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Project-Based Learning (Pjbl) Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran Instalasi Penerangan Listrik Di SMKN 3 Jombang. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 08.
- Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022). Inovasi Pembelajaran Abad 21 dan Penerapannya di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2099–2104. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2082>
- Rahmawati, F., & Atmojo, I. R. W. (2021). Analisis Media Digital Video Pembelajaran Abad 21 Menggunakan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6271–6279. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1717>
- Rohmawati, A. (2015). Efektivitas Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 9.
- Rosnaeni, R. (2021). Karakteristik dan Asesmen Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4341–4350. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1548>
- Sapriya, S. (2009). Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran. Rosdakarya.
- Slameto. (2013). Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya. Rineka Cipta.
- Somantri, N. (2001). Menggagas Pembaharuan Pendidikan IPS. Remaja Rosdakarya Offset.
- Sudjana, N. (2017). Dasar dasar proses belajar mengajar. Sinar Baru Agresindo.
- Sugiyono. (2018). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). Statistika untuk Penelitian. Alfabeta.
- Syahrir1, A. P., Zahirah2, S. P., & Salamah3, U. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Desain Grafis Canva dalam Pembelajaran Multimedia di SMA Negeri 1 Taman. *Prosiding Seminar Nasional*, 732–742.
- Trianto, & Y. F. (2011). Model Pembelajaran Terpadu : Konsep, Strategi dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Bumi Aksara.
- Triwibowo. (2015). Tesis: Deskripsi Efektivitas Discovery Learning Pada Pembelajaran Matematika Di Smp Muhammadiyah 5 Purbalingga Dan Smp Negeri 2 Rembang. Universitas Muhammadiyah Purwokerto.
- Wayan Sunita, N., Mahendra, E., Lesdyantari, E., Prodi, J. /, Matematika, P., & PGRI Bali, F. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Minat Belajar Dan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik. *Widyadari Jurnal Pendidikan*. <https://doi.org/10.5281/zenodo.2655018>
- Wena, M. (2009). Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer. Bumi Aksara.
- Yusuf, M. (2013). Metode Pembelajaran Kualitatif, Kuantitatif, dan Penelitian Gabungan. Rineka Cipta.
- Zubaedi. (2011). Desain Pendidikan Karakter. Kencana.