

# Analisis Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 5 Yogyakarta

Lathifah Irsyadiyah Husna<sup>1</sup>, Zahra Syifarani<sup>1</sup>, Unik Hanifah Salsabila<sup>2</sup>, Srinto<sup>3</sup>  
<sup>1,2</sup> Universitas Ahmad Dahlan, <sup>3</sup> SMA Negeri 5 Yogyakarta

---

## Key Words:

Aplikasi Canva, Hasil Belajar, Media Pembelajaran

---

## Abstrak

Penggunaan teknologi digital pada dunia pendidikan harus disesuaikan seiring perkembangan zaman namun, juga perlu memperhatikan keefektifan dalam penggunaannya agar dapat tercapainya tujuan dari pembelajaran itu sendiri. Artikel ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan aplikasi canva terhadap hasil belajar siswa yang ditunjukan dengan nilai rata-rata. Metode yang digunakan yaitu kuantitatif karena memuat angka statistik dan cara pengambilan data dengan pretest - postest untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan setelah pembelajaran menggunakan aplikasi canva. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa sebelum menggunakan aplikasi canva yaitu 88,84 dan setelah penggunaan aplikasi canva yaitu 93,72. Hal ini menunjukkan bahwa adanya perbedaan hasil belajar siswa setelah menggunakan aplikasi canva.

---

**How to Cite:** Husna, Syifarani. (2023). Analisis Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 5 Yogyakarta. *Seminar Nasional Pengenalan Lapangan Persekolahan UAD*.

---

## PENDAHULUAN

Pendidikan Islam dalam era sekarang harus dapat ikut berperan serta di dunia persaingan baik di bidang politik, ekonomi atau sosial komunikasi. Istilah dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi secara tidak langsung menambah kekayaan ilmu Pendidikan Agama Islam. Teknologi di dalam pendidikan tentunya memiliki peranan yang sangat penting demi kemajuan pendidikan. Karena dengan ilmu pengetahuan yang dikembangkan dapat menjadikan pendidikan maju bersama dengan perkembangan zaman. Oleh karena itu, pembelajaran harus terus dievaluasi menyesuaikan kebutuhan Masyarakat dengan mengembangkan media yang dapat digunakan dalam suatu pembelajaran dengan melihat situasi dan kondisi peserta didik serta lingkungan sekolah.

Sebagaimana melihat situasi dan kondisi sekolah, SMA Negeri 5 Yogyakarta merupakan sekolah yang lingkungan serta kesiapan peserta didiknya dapat dengan baik diarahkan untuk menyesuaikan perkembangan teknologi. Dalam pengembangan ini, media pembelajaran yang akan dibahas ialah aplikasi Canva. Aplikasi ini dirasa cocok bagi guru maupun peserta didik dalam pembuatan media pembelajaran karena dapat diakses melalui *smartphone*. Proses pembelajaran menggunakan media Canva dalam mempresentasikan materi juga cukup menarik dan melatih kreativitas peserta didik sendiri.

Dari latar belakang tersebut tujuan dari artikel ini yaitu untuk mengetahui bagaimana penerapan aplikasi Canva terhadap hasil belajar siswa khususnya kelas X(F) SMAN 5 Yogyakarta. Dalam penelitian ini untuk melihat hasil belajar kelas yang dikenakan eksperimen menggunakan pretest (siklus I) dan postest (siklus II) yaitu membandingkan rata-rata hasil nilai siswa kelas X(F). Artikel ini diharapkan dapat menambah pengetahuan baru terkait hasil belajar siswa dari

penerapan aplikasi canva yang telah digunakan apakah dapat menuntaskan tujuan dari pembelajaran.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan dengan pendekatan kuantitatif statistik deskriptif. Data yang dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif yaitu dengan menyajikan data dalam bentuk table, grafik, diagram, pictogram, perhitungan modus, median, mean, kuartil, desil, presentil (Sustina, 2020). Karena penelitian ini sangat relevan dengan pemanfaatan aplikasi canva terhadap hasil belajar siswa, yang mana penelitian ini mampu menafsirkan dan menguraikan data yang sudah diperoleh sesuai dengan keadaan yang sebenarnya terjadi dikelas.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas 10 di SMA Negeri 5 Yogyakarta pada saat menggunakan aplikasi canva sebagai pendekatan teknologi digital. Waktu penelitian dimulai sejak seminggu setelah penerjuran pengenalan lingkungan persekolahan (PLP). Peneliti membutuhkan waktu kurang lebih satu bulan untuk menjaga keabsahan data harusnya dibutuhkan waktu yang relatif lama dalam penelitian ini. Apabila dalam waktu kurang dari sebulan sudah mendapatkan hasil yang valid maka itu tidak menjadi masalah.

Subjek dan objek dari penelitian ini yaitu siswa siswi kelas 10 F di SMA Negeri 5 Yogyakarta. Dalam penelitian ini peneliti mengumpulkan data dari nilai pretest dan posttest dalam situasi wajar dan langsung apa adanya tanpa dipengaruhi unsur lain diluar lingkungan pembelajaran dikelas (Yanti & Tanjungpura, 2014). Maka dari itu peneliti berhubungan langsung dengan siswa siswi kelas 10 F pada saat praktik pembelajaran dengan menggunakan aplikasi canva. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan pedoman observasi, analisis dan pengempulan data. Penelitian ini bertujuan untuk mende-skripsikan pemanfaatan aplikasi Canva untuk pendidikan oleh pendidik sebagai media pembelajaran kreatif, inovatif dan kolaboratif.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil**

Media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran, baik itu di dalam ruangan maupun diluar ruangan (Darmalaksana, 2020). Pada proses belajar mengajar guru harus mampu menciptakan suasana belajar mengajar yang menyenangkan dan tidak membosankan. Maka dari itu pendidik harus mengenal macam-macam media pembelajaran, agar peserta didik lebih aktif dapat berpikir kreatif, inovatif dan kolaboratif. Dalam pendidikan tentunya harus ada peningkatan teknologi yang mana tidak hanya menjadi sarana dan prasarana pendukung saja, akan tetapi juga dapat bersaing di dunia global. Dari banyaknya aplikasi yang dapat membantu proses belajar mengajar terdapat satu aplikasi yang mungkin dapat menjadi daya tarik siswa, yaitu aplikasi Canva.

Aplikasi Canva merupakan sebuah aplikasi untuk mendesain yang dapat digunakan secara online dan menyediakan berbagai macam kegunaan seperti, mendesain untuk presentasi, poster, banner, pamflet, brosur, kaos, spanduk, logo dan sebagainya. Keunggulan dari aplikasi canva ini ialah memiliki bermacam desain-desain yang menarik, sehingga mampu meningkatkan kreativitas guru dan peserta didik dalam mendesain media untuk pembelajaran karena banyak fitur dan template yang disediakan oleh aplikasi canva ini. Guru dan peserta didik juga dapat mempersingkat waktu dan sangat praktis dalam pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi canva ini karena tidak harus menggunakan laptop tetapi menggunakan HP juga bisa (Tanjung & Faiza, 2019).

Hasil belajar siswa merupakan sebuah prestasi yang dapat dicapai oleh siswa saat berada di sekolah baik melalui ujian, tugas, aktif dalam bertanya jawab yang dapat mendukung proses perolehan hasil belajar tersebut (Somayana, 2020). Pada saat siswa mengikuti pembelajaran harus

aktif dan berminat tinggi. Maka dari itu guru harus profesional dan harus mengikuti perkembangan zaman yang serba teknologi ini. Berdasarkan dari observasi awal aplikasi canva lebih efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 10 di SMAN 5 Yogyakarta dalam pembelajaran pendidikan agama Islam karena menggunakan desain yang kekinian sehingga siswa tidak bosan.

Di dalam penerapan aplikasi Canva dalam proses belajar di SMAN 5 Yogyakarta khususnya di kelas X (F) peneliti mengacu pada modul pembelajaran yang telah dirancang dan disiapkan sebelum pembelajaran dimulai. Proses pembelajaran yang dilakukan berupa siswa membuat poster yang perlu dipresentasikan sesuai dengan materi yang telah dibagi. Hal ini dilaksanakan berdasarkan kurikulum merdeka yang menuntut keaktifan siswa. Namun, sebelum peserta didik menggunakan aplikasi canva dan mempresentasikan materi, guru terlebih dahulu memaparkan materi secara umum untuk memberikan pemahaman dasar kepada para siswa. Lalu, dilakukan pretest yang peneliti maksud dengan pretest atau siklus I. Adapun hasilnya yaitu:

**Tabel 1.1**  
**Hasil Belajar Siswa Pada Siklus I**

NO	NAMA	NILAI
1	Ahmad Dzaky Haidar	80
2	Alysha Nur Tyas	90
3	Aninda Lista Rana	95
4	Arfan Hanif Rabbani	80
5	Aufa Salma Nufaisah	88
6	Canthya Kirana Adhi	90
7	David Septian Priyanto	80
8	Desak Nalla Nanda	80
9	Dias Kirana	70
10	Esqian Salmanayu	88
11	Fani Setyawan	95
12	Fatha Khriska	90
13	Gheitsa Naura Zakira	95
14	Iklila Fairuz Nurjanah	78
15	Julian Putra Gautama	65
16	Keisha May Sevara	90
17	Lindakaila Aghnia	88
18	Meisya Sekar Sari	88
19	Muhammad Al Fatih	75
20	Muhammad Farrel	95
21	Muhammad Risqi	86
22	Mutia Parida	74
23	Nafisa Salsabila Kahfi	75
24	Naufal Daniswara	70
25	Naura Azzahra Arifira	88
26	Nurlaela Maratus	75
27	Neza Ibnati Khafidhoh	80
28	Rafa Ghifari Afianto	65
29	Rania Azizah Damayanti	80
30	Ranuserat Kalimasada	70
31	Rizka Nabilah Az Zahra	82
32	Roqi Shofi Nugroho	88
33	Sofiasari Andriati	95
34	Syafi'i Maulana	70

35	Wulan Vani Anggraini	80
36	Yuhendha Rizky	78
<b>Rata-Rata</b>		<b>88.84</b>

$$\text{Rata-Rata} = \frac{\text{Jumlah nilai siswa}}{\text{Total Siswa}} = 88,84$$

Berdasarkan pada table diatas dalam siklus I siswa memperoleh rata-rata nilai sebesar 88,84. Setelah dilakukan pretest maka dilanjutkan dengan pembelajaran yang menerapkan penggunaan aplikasi Canva. Adapapun hasil dari media canva selama proses pembelajaran siklus II sebagai berikut.

**Gambar. 1.1**  
**Hasil Karya Media Canva**



Setelah melaksanakan proses pembelajaran pada siklus II maka diperoleh nilai posttest sebagai berikut sesuai dengan tabel 1.2.

**Tabel 1.2**  
**Hasil Postest**

NO	NAMA	NILAI
1	Ahmad Dzaky Haidar	60
2	Alysha Nur Tyas	93
3	Aninda Lista Rana	93
4	Arfan Hanif Rabbani	73
5	Aufa Salma Nufaisah	73
6	Canthya Kirana Adhi	60
7	David Septian Priyanto	80

8	Desak Nalla Nanda	80
9	Dias Kirana	93
10	Esqian Salmanayu	80
11	Fani Setyawan	93
12	Fatha Khriska	86
13	Gheitsa Naura Zakira	93
14	Iklila Fairuz Nurjanah	100
15	Julian Putra Gautama	100
16	Keisha May Sevara	100
17	Lindakaila Aghnia	93
18	Meisya Sekar Sari	100
19	Muhammad Al Fatih	80
20	Muhammad Farrel	93
21	Muhammad Risqi	93
22	Mutia Parida	60
23	Nafisa Salsabila Kahfi	100
24	Naufal Daniswara	80
25	Naura Azzahra Arifira	86
26	Nurlaela Maratus	86
27	Neza Ibnati Khafidhoh	93
28	Rafa Ghifari Afianto	93
29	Rania Azizah Damayanti	93
30	Ranuserat Kalimasada	73
31	Rizka Nabilah Az Zahra	93
32	Roqi Shofi Nugroho	93
33	Sofiasari Andriati	66
34	Syafi'i Maulana	100
35	Wulan Vani Anggraini	80
36	Yuhhendha Rizky	100
<b>Rata-Rata</b>		<b>93,72</b>

$$\text{Rata-Rata} = \frac{\text{Jumlah nilai siswa}}{\text{Total Siswa}} = 93,72$$

Berdasarkan pada table diatas dalam siklus II yaitu setelah melaksanakan pembelajaran dengan pemanfaatan aplikasi Canva siswa memperoleh rata-rata nilai sebesar 93,72.

### Pembahasan

Berdasarkan hasil dari penelitian dan pengamatan aplikasi canva merupakan sebuah teknologi digital yang dapat membantu guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran agar lebih menarik dan mudah memahami materi. Hal ini tentu saja akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Hasil pemanfaatan media canva dapat dilihat pada siklus I dan siklus II selama proses pembelajaran. Adapun hasil belajar siswa setelah melakukan Tindakan siklus I dan II dapat dilihat pada table 1.3

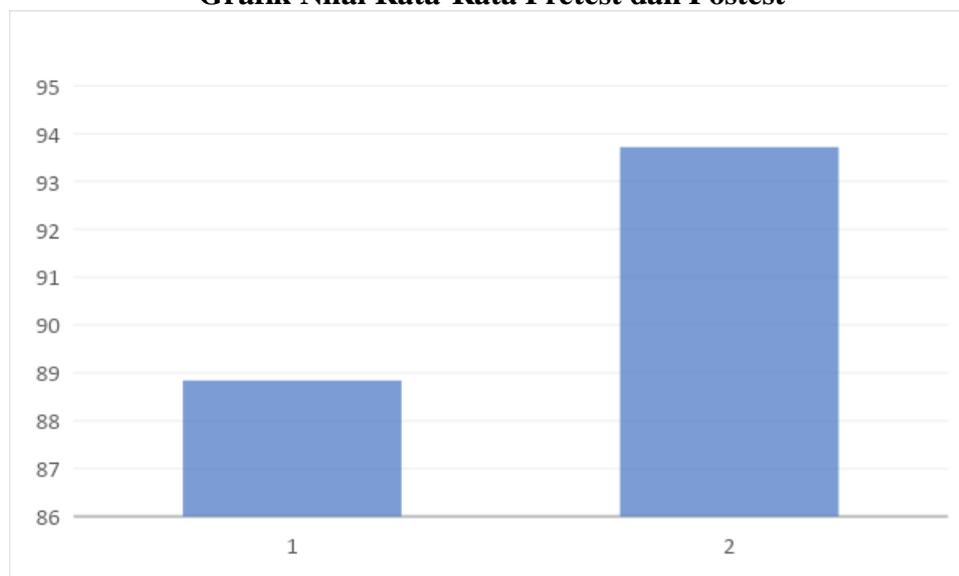
**Tabel 1.3**  
**Hasil Belajar Siswa Setiap Siklus**

NO	NAMA	HASIL BELAJAR	
		Pretest	Posttest
1	Ahmad Dzaky Haidar	80	60
2	Alysha Nur Tyas	90	93
3	Aninda Lista Rana	95	93
4	Arfan Hanif Rabbani	80	73
5	Aufa Salma Nufaisah	88	73
6	Canthya Kirana Adhi	90	60
7	David Septian Priyanto	80	80
8	Desak Nalla Nanda	80	80
9	Dias Kirana	70	93
10	Esqian Salmanayu	88	80
11	Fani Setyawan	95	93
12	Fatha Khriska	90	86
13	Gheitsa Naura Zakira	95	93
14	Iklila Fairuz Nurjanah	78	100
15	Julian Putra Gautama	65	100
16	Keisha May Sevara	90	100
17	Lindakaila Aghnia	88	93
18	Meisya Sekar Sari	88	100
19	Muhammad Al Fatih	75	80
20	Muhammad Farrel	95	93
21	Muhammad Risqi	86	93
22	Mutia Parida	74	60
23	Nafisa Salsabila Kahfi	75	100
24	Naufal Daniswara	70	80
25	Naura Azzahra Arifira	88	86
26	Nurlaela Maratus	75	86
27	Neza Ibnati Khafidhoh	80	93
28	Rafa Ghifari Afianto	65	93
29	Rania Azizah Damayanti	80	93
30	Ranuserat Kalimasada	70	73
31	Rizka Nabilah Az Zahra	82	93
32	Roqi Shofi Nugroho	88	93
33	Sofiasari Andriati	95	66
34	Syafi'i Maulana	70	100
35	Wulan Vani Anggraini	80	80
36	Yuhhendha Rizky	78	100

RATA-RATA

88,84 93,72

**Gambar 1.2**  
**Grafik Nilai Rata-Rata Pretest dan Postest**



Dari grafik di atas dapat dilihat terjadi peningkatan hasil belajar yang memuaskan. Pada siklus I nilai rata-rata siswa yaitu berjumlah 88,84 sedangkan pada siklus II nilai rata-rata siswa berjumlah 93,72. Hasil ini menunjukkan adanya kenaikan 4,88% pada hasil belajar siswa.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil tes dan pengamatan yang dilakukan pada setiap siklus penelitian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan pemanfaatan aplikasi canva dapat meningkatkan hasil prestasi siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMAN 5 Yogyakarta ditunjukkan dengan nilai rata-rata siswa setelah menggunakan aplikasi canva dalam pembelajaran meningkat pada siklus II yaitu 93,72 dari siklus I dengan rata-rata 88,84. Namun, pada penelitian ini belum menjawab apakah penggunaan aplikasi Canva secara lebih dalam dapat meningkatkan hasil belajar siswa diseluruh populasi SMAN 5 Yogyakarta karena terbatasnya peneliti dalam melakukan penelitian. Sehingga diharapkan terdapat penelitian lebih lanjut terkait keefektifan media canva terhadap prestasi siswa secara lebih luas di penelitian yang dilakukan peneliti lain dikemudian hari.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang berkontribusi dalam menyusun penelitian ini. Terima kasih kepada ibu Unik Hanifah Salsabila selaku Dosen Pembimbing Lapangan yang telah membimbing serta mengarahkan peneliti sejak Pengenalan Lingkungan Persekolahan I di tahun 2022 hingga Pengenalan Lingkungan Persekolahan II di tahun 2023 beserta ibu Anggi selaku Asisten Dosen yang membantu selama PLP. Peneliti mengucapkan terima kasih kepada sekolah SMAN 5 Yogyakarta yang telah memberikan pengalaman mengajar serta bapak Srianto, S.Pd.I selaku guru pamong selama peneliti melakukan praktik mengajar di SMAN 5 Yogyakarta selama satu bulan penuh.

## DAFTAR PUSTAKA

- Darmalaksana, W. (2020). Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka dan Studi Lapangan. *Pre-Print Digital Library UIN Sunan Gunung Djati Bandung*, 1–6. [http://digilib.uinsgd.ac.id/32855/1/Metode Penelitian Kualitatif.pdf](http://digilib.uinsgd.ac.id/32855/1/Metode%20Penelitian%20Kualitatif.pdf)
- Somayana, W. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Metode PAKEM. *Jurnal Pendidikan Indonesia*.
- Sustina, I. (2020). Teknik Analisis Data Penelitian Kuantitatif. *Universitas Negeri Gorontalo*.
- Tanjung, R. ., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*.
- Yanti, & Tanjungpura. (2014). *Pengaruh Penguasaan Konsep Ekonomi Dan Status Sosial Ekonomi Orangtua Terhadap Pola Perilaku Konsumsisiswa. 1*, 1–15.