



## Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Canva Dalam Upaya Meningkatkan Minat Belajar Informatika Materi Algoritma Dan Pemrograman Pada Siswa Kelas X Di SMAN 1 Pekanbaru

### *Using Canva-Based Learning Media In Efforts To Increase Interest In Learning Informatics, Algorithm And Programming Material In Class X Students At SMAN 1 Pekanbaru*

Dewi Fatimahwati<sup>1</sup>, Finanta Okmayura<sup>2</sup>, Ahmad Khaidir<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Muhammadiyah Riau, Kota Pekanbaru

<sup>3</sup>SMAN 1 Pekanbaru, Kota Pekanbaru

Korespondensi penulis : [dewifatimahwati09@gmail.com](mailto:dewifatimahwati09@gmail.com)<sup>1</sup>, [finantaokmayura@umri.ac.id](mailto:finantaokmayura@umri.ac.id)<sup>2</sup>,  
[ah.smansapku@gmail.com](mailto:ah.smansapku@gmail.com)<sup>3</sup>

#### Article History:

Received: Februari 20, 2024;

Accepted: Maret 10, 2024;

Published: Maret 31, 2024

**Keywords:** *Instructional Media, Canva, Algorithms And Programming.*

**Abstract:** *Learning using media based on the Canva application has the advantage that the learning material is made more interesting. As support for direct learning, the use of the Canva application which has a variety of saved file formats, according to Rahmatullahet al (2020), the use of Canva-based audio visual learning media can improve students' informatics learning outcomes. There are also research results from Vivi et al (2021) which state that using the Canva application can help students fulfill online learning assignments at school. According to Yanti in Assidiqi (2020), learning using Canva-based learning media can help students understand learning even though they are at home because there are obstacles in the form of not having textbooks. This is known from the lack of student data recapitulation of the low learning outcomes of students who reach the KKM, namely 14 students out of a total of 38 students in class X.9.*

#### Abstrak

Pembelajaran dengan menggunakan media berbasis aplikasi Canva memiliki keunggulan yaitu materi pembelajaran dibuat lebih menarik. Sebagai dukungan untuk pembelajaran secara langsung, penggunaan aplikasi Canva yang memiliki berbagai pilihan bentuk file yang disimpan, menurut Rahmatullahet al (2020), penggunaan media pembelajaran audio visual berbasis Canva dapat meningkatkan hasil belajar informatika siswa. Ada pula hasil penelitian Vivi et al (2021) yang menyatakan bahwa penggunaan aplikasi Canva dapat membantu siswa-siswi dalam memenuhi tugas pembelajaran online di sekolah. Menurut Yanti dalam Assidiqi (2020), pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis canva dapat membantu siswa untuk memahami pembelajaran meskipun sedang dirumah dikarenakan terdapat kendala berupa tidak adanya buku paket. Hal ini diketahui dari rekapan daflai siswa rendahnya hasil belajar siswa yang mencapai KKM yaitu sebanyak 14 siswa dari total siswa kelas X.9 adalah 38 orang.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Canva, Algoritma dan Pemrograman.

## **PENDAHULUAN**

Perkembangan teknologi hingga saat ini semakin mengalami kemajuan. Perubahan ini terjadi juga pada aspek pendidikan terutama pada penggunaan media pembelajaran (*Hidayatullah et al, 2023*)<sup>1</sup>. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepadapenerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar (*Tafonao, 2018*)<sup>2</sup>. Penggunaan media dalam pembelajaran mengalami banyak perubahan mulai dari bentuknya yang awalnya berbentuk fisik, sekarang sudah banyak media pembelajaran berbentuk online (*Ichsan et al., 2018*)<sup>3</sup>. Dampak pesat dari adanya kemajuan teknologi informasi terhadap dunia pendidikan tidak dapat dipisahkan dari era globalisasi. Demi meningkatkan kualitas, dunia pendidikan harus terus beradaptasi dengan kemajuan teknologi. Diperlukan media pembelajaran yang dapat merubah kelangsungan proses pembelajaran dengan mendorong keterlibatan peserta didik dalam kelas maupun diluar kelas, menumbuhkan kreativitas peserta didik serta menghasilkan media yang menarik perhatian dan tidak banyak memerlukan waktu dalam proses pembuatannya, karena media berfungsi sebagai wadah untuk menyebarkan ilmu pengetahuan (*Tanjung & Faiza, 2019*)<sup>4</sup>.

Media pembelajaran menjadi salah satu unsur penting yang ada dalam proses pembelajaran. Dinamika pembelajaran ditentukan oleh metode yang digunakan dalam proses pembelajaran siswa (*Mansyur, 2020*)<sup>5</sup>. Oleh karena itu, metode pembelajaran merupakan suatu unsur dalam sistem pembelajaran yang membuat pelajaran menjadi jauh lebih menarik. Penggunaan media pembelajaran sangat bergantung pada teknologi. Teknologi modern yang tersedia dalam berbagai bentuk aplikasi yang dapat mempermudah siswa dalam pendidikan. Aplikasi canva merupakan salah satu metode yang dapat digunakan untuk mempermudah siswa agar cepat memahami proses pembelajaran.

Namun faktanya, kesadaran guru dalam mengembangkan media pembelajaran dinilai masih rendah. Guru lebih banyak mengandalkan buku paket/buku teks atau bahan ajar yang sudah ada sehingga pembelajaran kurang menarik bagi siswa, siswa tampak memiliki minat belajar yang rendah. Minat merupakan alat motivasi yang utama yang dapat membangkitkan kegairahan belajar siswa dalam rentangan waktu tertentu (*Nisa, 2015*)<sup>6</sup>. Rendahnya pemahaman mekanisme dan teknis menyusun bahan ajar serta terbatasnya sarana TIK di sekolah juga menjadi penyebab guru sulit mengembangkan media pembelajaran (*Hakim, 2017*)<sup>7</sup>.

Media pembelajaran yang berbasis TIK penting digunakan dalam pembelajaran karena dapat memberikan kesan menarik dan inovatif. Oleh karena itu diperlukannya pengembangan media pembelajaran berbasis pemanfaatan TIK agar pembelajaran lebih berkualitas dan

memudahkan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran yang menarik akan mempengaruhi peserta didik pada minat dan prestasi belajar siswa (*Zulfadewina et al., 2020*)<sup>8</sup> contohnya seperti berbasis aplikasi Canva. Menurut *Rahmatullah et al (2020)*<sup>9</sup>, penggunaan media pembelajaran audio visual berbasis Canva dapat meningkatkan hasil belajar informatika siswa. Ada pula hasil penelitian *Vivi et al (2021)*<sup>10</sup> yang menyatakan bahwa penggunaan aplikasi Canva dapat membantu siswa-siswi dalam memenuhi tugas pembelajaran online di sekolah. Menurut *Yanti dalam Assidiqi (2020)*<sup>11</sup>, pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis canva dapat membantu siswa untuk memahami pembelajaran meskipun sedang dirumah dikarenakan mereka memiliki kendala berupa tidak adanya buku paket.

Media pembelajaran berbasis canva merupakan pembelajaran yang bertujuan untuk menjangkau kelompok yang masif dan luas dengan memanfaatkan jaringan internet. Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti, hasil belajar informatika siswa kelas X.9 di SMA Negeri 1 Pekanbaru masih rendah pada pembelajaran informatika. Peneliti menggunakan Hal ini diketahui dari daftar rekapan nilai siswa dan juga kurangnya keaktifan siswa dalam pembelajaran informatika. melalui rekapan daflai siswa rendahnya hasil belajar siswa yang hanya mencapai KKM yaitu sebanyak 14 siswa dari total siswa kelas X.9 adalah 38 orang

## METODE

Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 1 Pekanbaru yang berlokasi di Jl. Sultan Syarif Qasim No.159, Rintis, Kec. Lima Puluh, Kota Pekanbaru, Riau yang dilaksanakan pada tanggal 24 Januari- 21 Februari 2024 yaitu bertepatan dengan selama pelaksanaan PLP (Pengenalan Lapangan Persekolahan). Penelitian ini dilaksanakan dalam 3 pertemuan pembelajaran. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Pre-Eksperimental Design. Desain yang digunakan yaitu One-group pretest-posttest design, yaitu penelitian yang menggunakan rancangan satu kelompok praperlakuan dan pascaperlakuan (Sugiyono, 2019).

Pendekatan ini menggunakan kelas X.9 yang berjumlah 38 siswa sebagai kelas eksperimen. Berikut gambaran One-group pretest-posttest design (Sugiyono, 2019)

**Tabel 1. Pretest dan Posttest**

| Prestest | Perbandingan | Posttest |
|----------|--------------|----------|
| O1       | X            | O2       |

O1 : nilai pretest (sebelum diberi perlakuan)

O2 : nilai posttest (setelah diberi perlakuan)

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan kuesioner yang diisi oleh peserta sebelum dan setelah kegiatan dilaksanakan. Aspek yang diukur antara lain; motivasi, antusiasme siswa, dan pemahaman materi. Berikut poin-poin yang dijabarkan didalam kuesioner:

1. Saya suka pelajaran informatika.
2. Saya bersemangat mengikuti pelajaran informatika.
3. Saya memiliki minat untuk memahami algoritma dan pemrograman.
4. Belajar informatika itu menyenangkan.
5. Informatika itu mudah .

## **HASIL**

Pelaksanaan Pembelajaran Informatika dalam Menggunakan Aplikasi Canva apat dilihat berdasarkan hasil perhitungan sebagai berikut.

Pengaruh Aplikasi Canva dalam Peningkatan Minat Belajar Siswa

### 1. Data Pretest

Tabel dibawah ini diperoleh bedasarkan hasil pretest sebelum dilakukannya treatment dalam penggunaan media pembelajaran Canva pada mata pelajaran Informatika terhadap minat belajar siswa kelas X.9 SMAN 1 Pekanbaru.

**Tabel 2. Distribusi Frekuensi minat belajar siswa yang tidak menggunakan media pembelajaran (pre-test)**

| NO              | Kategori      | Minat siswa sebelum menggunakan media pembelajaran |           |            |
|-----------------|---------------|--|-----------|------------|
|                 |               | Interval   | Frekuensi | Presentasi |
| 1               | Sangat tinggi | 85-100   | 14        | 36,82%     |
| 2               | Tinggi        | 75-84  | 8         | 21,05%     |
| 3               | Sedang        | 60-74  | 8         | 21,05%     |
| 4               | Rendah        | 40-59  | 7         | 18,42%     |
| 5               | Sangat rendah | 0-39   | 1         | 2,63%      |
| Jumlah          |               |  | 38        |            |
| Rerata          |               |  | 72,23     |            |
| Nilai tertinggi |               |  | 90        |            |
| Nilai terendah  |               |  | 30        |            |

Keterangan:

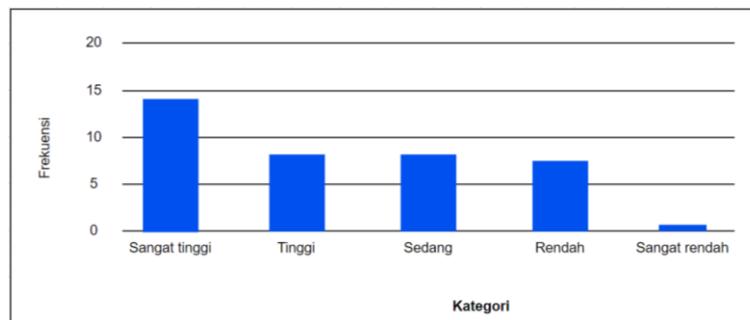
Interval = Rentang nilai

Frekuensi = Siswa yang memperoleh nilai tersebut

Presentase  $\frac{\text{jumlah siswa yang memperoleh nilai tersebut}}{\text{jumlah keseluruhan siswa}} \times 100\%$

Berdasarkan tabel 2 siswa yang memperoleh nilai sangat tinggi 85-100 ada 14 siswa, nilai tinggi 75-84 ada 8 siswa, nilai sedang 60-74 ada 8 siswa, nilai rendah 40-59 ada 7 siswa,

nilai sangat rendah 0-39 ada 1 orang, kemudian dihitung dengan rumus diatas. Diperoleh hasil analisis statistik deskriptif minat belajar siswa menghasilkan rerata (mean) sebesar 72,23, nilai tertinggi (maximum) sebesar 100, dan nilai terendah (minimum) sebesar 30. Hasil untuk kategori sangat tinggi 36,82%, tinggi 21,05%, sedang 21,05%, rendah diperoleh 18,42% %, dan sangat rendah 2,63. Selanjutnya penyebaran peningkatan minat belajar siswa pada pre-test dituangkan kedalam diagram batang dapat dilihat pada gambar 1.



**Gambar 1. diagram batang hasil pre-test**

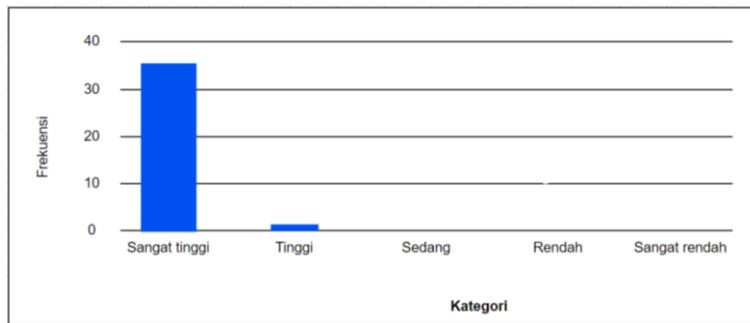
#### 1. Data posttest

Tabel 3 dibawah ini diperoleh dari hasil posttest sesudah dilakukannya treatment dalam penggunaan media pembelajaran Canva pada mata pelajaran informatika terhadap minat belajar siswa kelas X.9 di SMAN 1 Pekanbaru dengan melihat rumus.

**Tabel 3. Hasil Data Posttest**

| NO              | Kategori      | Minat siswa sebelum menggunakan media pembelajaran |           |            |
|-----------------|---------------|--|-----------|------------|
|                 |               | Interval   | Frekuensi | Presentasi |
| 1               | Sangat tinggi | 85-100   | 37        | 97,37%     |
| 2               | Tinggi        | 75-84  | 1         | 2,63%      |
| 3               | Sedang        | 60-74  |           |            |
| 4               | Rendah        | 40-59  |           |            |
| 5               | Sangat rendah | 0-39   |           |            |
| Jumlah          |               |  | 38        |            |
| Rerata          |               |  | 91,39     |            |
| Nilai tertinggi |               |  | 92        |            |
| Nilai terendah  |               |  | 82        |            |

Berdasarkan tabel 3 siswa yang memperoleh nilai sangat tinggi 85-100 ada 37 siswa dan nilai tinggi 75-84 ada 1 siswa kemudian dihitung dengan rumus diatas. diperoleh hasil analisis statistik deskriptif data minat belajar siswa diperoleh nilai rerata (mean) sebesar 91,39 nilai tertinggi maximum sebesar 92 dan nilai terendah (minimum) sebesar 82. Hasil untuk kategori sangat tinggi diperoleh 97,37%, untuk kategori tinggi diperoleh 2,63%, untuk kategori sedang, rendah dan sangat rendah diperoleh 0%. Selanjutnya penyebaran peningkatan minat belajar siswa pada post-test pada gambar 2.



**Gambar 2. Diagram batang hasil post-test**

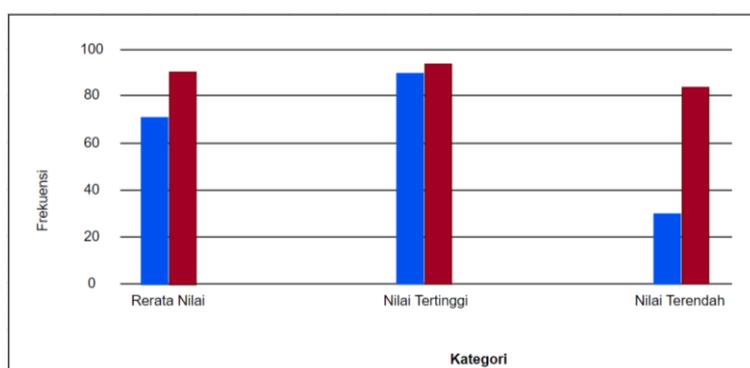
Berdasarkan hasil post-test menunjukkan siswa yang memiliki minat belajar pada kategori sangat tinggi sebanyak 37 siswa dan pada kategori tinggi sebanyak 1 siswa. Perbandingan Minat Belajar Siswa Sebelum Menggunakan Media Pembelajaran Canva dan Setelah Menggunakan Media Pembelajaran Canva.

Berdasarkan hasil analisis data pretest dan posttest, maka dapat diketahui perbedaan minat belajar pada pretest dan posttest. Perbedaan ini diantaranya terdapat jumlah nilai rerata, nilai tertinggi, dan nilai terendah. Data selengkapnya dapat dilihat pada tabel 4 .

**Tabel 4. Perbandingan Data hasil pretest dan posttest**

| Data      | Jumlah nilai | Rerata nilai | Nilai tertinggi | Nilai terendah |
|-----------|--------------|--------------|-----------------|----------------|
| Pre-test  | 2,745        | 72,23        | 90              | 30             |
| Post-test | 3,473        | 91,39        | 92              | 82             |

Berdasarkan tabel 4 perbandingan data hasil pretest dan posttest, jumlah nilai pretest yaitu 2,745 sedangkan posttest yaitu 3,473. Rerata nilai pada pretest yaitu 72,23 dan pada posttest 91,39. Nilai tertinggi pada pretest yaitu 90 dan posttest yaitu 92. Nilai terendah pada pretest yaitu 30 dan pada posttest yaitu 82. Nilai rerata minat belajar siswa pada pretest termasuk pada kategori minat rendah karena tidak mencapai KKM, sedangkan nilai rerata minat belajar pada posttest termasuk pada kategori sangat tinggi. Data perbandingan hasil pretest dan posttest dapat dilihat pada gambar 3.



**Gambar. 3 Data perbandingan hasil pretest dan posttest**

Berdasarkan gambar diagram batang bahwa rerata nilai pada pretest yaitu 72,23 dan posttest yaitu 91,39. Nilai tertinggi pada pretest yaitu 90 dan posttest yaitu 92. Nilai terendah pada pretest yaitu 30 dan posttest yaitu 82.

## **DISKUSI**

Selama proses penelitian ini peneliti melakukan serangkaian kegiatan seperti mengolah kelas terlebih dahulu agar peserta didik lebih tenang dan tidak menimbulkan keributan semasa proses penelitian, lalu dilanjutkan dengan menjelaskan mengenai apa yang ingin peneliti lakukan, menjelaskan tujuan penelitian dan juga menjelaskan mengenai Canva sebagai objek penelitian. Setelah itu barulah peneliti menjelaskan penggunaan canva, fitur canva, kegunaan canva dan juga menjelaskan cara menggunakan canva.

Selama proses penelitian ini berlangsung peserta didik dapat menerima dan memahami tentang canva dengan cepat dan mendapatkan respon yang cukup baik dikarenakan mereka memiliki kendala pembelajaran berupa kurangnya alat pembelajaran berupa buku paket atau buku cetak. Sehingga canva bisa digunakan sebagai upaya dalam meningkatkan minat belajar informatika pada kelas X. karena canva merupakan media pembelajaran yang praktis dan mudah untuk di akses dimanapun dan kapanpun.

## **KESIMPULAN**

Informatika memiliki peran yang sangat penting disegala bidang. Didalam pembelajaran Informatika, tentunya terdapat kesulitan peserta didik atau rendahnya minat siswa dalam memahami pembelajaran. Minat belajar siswa menjadi hal yang penting didalam suatu pembelajaran. Untuk membangkitkan minat belajar siswa tenaga pendidik diharapkan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan inovatif. Model pembelajaran berbasis Canva merupakan salah satu yang sangat diminati oleh para siswa karena media belajar Canva yang dapat diakses secara mudah dan gratis di web tanpa mengunduh terlebih dahulu. Penelitian menggunakan canva yang dilaksanakan di SMAN 1 Pekanbaru dengan menggunakan desain penelitian One-group pretest-posttest design. Kelas eksperimen yang digunakan adalah kelas X.9 sebanyak 38 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya pengaruh dari penggunaan media belajar canva yang digunakan dalam pembelajaran. Sebelum penggunaan canva siswa tampak kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Namun setelah menggunakan media canva siswa tampak lebih bersemangat dan antusias dalam mengikuti pembelajaran.

## **PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS**

Terima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu dalam penyusunan penelitian ini dari awal sampai akhir. Terima kasih juga kepada rekan-rekan peneliti yang telah membantu dalam proses penelitian ini. Tentunya kepada pihak SMAN 1 Pekanbaru yang telah menerima kehadiran saya sebagai mahasiswa PLP dan memberikan banyak informasi terkait peserta didik dan juga beberapa informasi yang saya perlukan dalam pembuatan artikel ini, kepada Bapak Ahmad Khaidir S.Kom selaku guru pembimbing saya semasa PLP di SMAN 1 Pekanbaru dan tidak lupa pula kepada Dosen Pembimbing Lapangan saya yaitu Ibu Finanta Okmayura S.T, M.Kom yang sudah membantu saya mengarahkan saya dalam proses pembuatan artikel ini. Semua bantuan dan dukungan yang diberikan sangat berarti dan membantu dalam kelancaran penelitian ini. Sekali lagi, terima kasih banyak kepada semua pihak yang terlibat dalam penelitian ini.

## **DAFTAR REFERENSI**

- Pelangi, G. “Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA”. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), Desember 2020, 79-96. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/cendekia.v8i2.79-96>.
- 2023 Oktaviona Hajar, Suharmono Kasiyun, Rudi Umar Susanto, Akhwan “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V di Sekolah Dasar” *Journal on Education* Volume 06, No. 01, September-Desember 2023, pp. 6404 – 6413 E-ISSN: 2654-5497, P-ISSN: 2655-1365 Website: <http://jonedu.org/index.php/joe>.
- Sindi Maulia “Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran di Era Digital” *Prosiding Seminar Nasional Hasil Penelitian, Pengabdian, dan Diseminasi Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni, IKIP PGRI Bojonegoro*, 11 Januari 2023.
- Rahmatullah (et al). (2019). “Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva”. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, Vol. 12, No. 2.
- Mansyur, A. R (2020). Dampak covid - 19 terhadap dinamika pembelajaran di Indonesia. *Education and learning journal* 1(2), 113-123. <https://doi.org/10.33096/eljour.v1i2.55>.
- Oktaviona Hajar, Dkk “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V di Sekolah Dasar” *Journal on Education* Volume 06, No. 01, September-Desember 2023.
- F. Okmayura, P. B. Herlandy, V. Vitriani, M. Novalia, and W. N. Raja, “Pelatihan Media Pembelajaran Mengenal Huruf Dan Literasi Berbasis Animasi Bagi Guru Tk Aisyiyah Pekanbaru,” *Jurnal Pengabdian UntukMu NegeRI*, vol. 7, no. 2, pp. 372–378, Nov. 2023, doi: 10.37859/jpumri.v7i2.6099.