

Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa di Mata Pelajaran Dasar-Dasar Teknik Ketenagalistrikan di SMK Negeri 1 Ciruas

Widya Dwi Agustin¹, Bagus Dwi Cahyono², Suhendar³

^{1,2,3} Universitas Sultan Ageng Tirtayasa
widyadwia380@gmail.com

Abstract

This study was motivated by the low student achievement in the Fundamentals of Electrical Engineering course at SMK Negeri 1 Ciruas due to the lack of variety in the instructional media used. This study aims to determine the influence and effectiveness of Canva as a learning medium on student learning outcomes in the Fundamentals of Electrical Engineering course. This is a quantitative study using a quasi-experimental design. The research sample consisted of 58 10th-grade TITL students, divided into an experimental class using Canva as the learning medium and a control class using PowerPoint (PPT) as the learning medium. The results of the hypothesis test using Welch's t-test showed a significance value of $<0,001$ ($<0,05$) and a calculated t-value of 8,619, indicating a significant difference in learning outcomes between the experimental and control classes. The results of the Paired Sample T-Test for the experimental class also showed a significance value of $<0,001$. Meanwhile, based on the N-Gain Score analysis, the average increase in learning outcomes for the experimental class was 0,39, which falls into the moderate category, higher than that of the control class, which only achieved 0,17 in the low category. The conclusion of this study indicates that Canva-based learning media has a significant effect and is more effective in improving students' cognitive learning outcomes in the Fundamentals of Electrical Engineering course at SMK Negeri 1 Ciruas.

Keywords: Instructional Media, Canva, Learning Outcomes, Fundamentals of Electrical Engineering

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Dasar-Dasar Teknik Ketenagalistrikan di SMK Negeri 1 Ciruas karena kurang bervariasinya media pembelajaran yang digunakan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dan efektivitas media pembelajaran Canva terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Dasar-Dasar Teknik Ketenagalistrikan. Jenis penelitian ini adalah penelitian jenis kuantitatif dengan metode quasi eksperimen. Sampel penelitian adalah 58 siswa kelas X TITL yang dibagi menjadi kelas eksperimen yang menggunakan media Canva dan kelas kontrol menggunakan media pembelajaran PPT. Hasil uji hipotesis menggunakan Welch's t-test menunjukkan nilai signifikansi sebesar $<0,001$ yaitu $<0,05$ dan t hitung sebesar 8,619, yang menandakan adanya perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil uji Paired Sample T-Test pada kelas eksperimen juga menunjukkan nilai signifikansi $<0,001$. Sementara itu, berdasarkan analisis N-Gain Score, rata-rata peningkatan hasil belajar kelas eksperimen adalah sebesar 0,39 yang tergolong dalam kategori sedang, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang hanya memperoleh 0,17 dalam kategori rendah. Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Canva berpengaruh signifikan dan lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Dasar-Dasar Teknik Ketenagalistrikan di SMK Negeri 1 Ciruas.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Canva, Hasil Belajar, Dasar-Dasar Teknik Ketenagalistrikan

Copyright (c) 2026 Widya Dwi Agustin, Bagus Dwi Cahyono, Suhendar

✉ Corresponding author: Widya Dwi Agustin

Email Address: widyadwia380@gmail.com (Universitas Sultan Ageng Tirtayasa)

Received 20 Juli 2026, Accepted 29 Jul 2026, Published 30 Juli 2026

PENDAHULUAN

Perkembangan abad ke 21 menyebabkan teknologi dan pengetahuan yang berkembang sangat pesat mempengaruhi adanya perubahan. Salah satu perubahan yang terjadi adalah dalam dunia pendidikan, pemanfaatan teknologi dalam proses belajar saat ini menjadi kebutuhan penting untuk

meningkatkan mutu pendidikan. Proses pembelajaran dapat berhasil apabila direncanakan dengan baik melalui perencanaan, pelaksanaan, dan asesmen (Munazar & Qomarudin, 2021). Pengetahuan dan teknologi menuntut dunia pendidikan untuk mengubah dari pembelajaran tradisional ke pembelajaran digital. Berdasarkan kurikulum merdeka yang diterapkan, pendidik dituntut untuk lebih inovatif dan kreatif dalam memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Penggunaan media pembelajaran mempengaruhi hasil belajar siswa seperti pada observasi penelitian di SMK Negeri 1 Ciruas ditemukan permasalahan yaitu pada Jurusan Teknik Instalasi Tenaga Listrik (TITL) di mata pelajaran Dasar-Dasar Teknik Ketenagalistrikan kelas X bahwa persentase hasil belajar siswa pada sumatif tengah semester yang memiliki nilai diatas KKM yaitu sebesar 26% dan siswa yang memiliki nilai dibawah KKM yaitu sebesar 74%. Hal tersebut dikarenakan guru belum sepenuhnya memanfaatkan teknologi dalam mengembangkan media pembelajaran. media yang digunakan untuk membantu menyampaikan materi pembelajaran yaitu menggunakan media Power Point (PPT) dan PDF.

Salah satu media pembelajaran yang beriringan dengan pemanfaatan teknologi yang semakin berkembang, terdapat media pembelajaran berbasis Canva. Canva adalah aplikasi desain grafis yang menjembatani penggunaanya agar dengan mudah merancang berbagai jenis material kreatif secara online, mulai dari mendesain kartu ucapan, poster, brosur, infografik, hingga presentasi (Hijrah et al., 2021).

Berdasarkan uraian diatas, penggunaan media pembelajaran berbasis Canva pada pembelajaran mata pelajaran Dasar-Dasar Teknik Ketenagalistrikan diharapkan dapat membantu proses belajar siswa seperti meningkatkan pemahaman konsep, merealisasikan konsep pembelajaran, penguasaan teknologi dan meningkatkan hasil belajar siswa. Maka dengan itu, penting untuk melakukan penelitian media pembelajaran berbasis Canva yang dilakukan dalam sebuah proses pembelajaran terutama di SMK yang memiliki suatu keahlian yang dicapai, sehingga penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Mata Pelajaran Dasar-Dasar Teknik Ketenagalistrikan Di SMK Negeri 1 Ciruas”.

Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat yang dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik terkait dengan pembelajaran sehingga mudah dipahami (Wulandari et al., 2023). Sedangkan menurut (Hasan et al., 2021) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi yaitu guru kepada penerima informasi atau siswa yang bertujuan untuk menstimulus para siswa agar termotivasi serta bisa mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna.

Menurut (Fadilah et al., 2023) pada saat ini proses pembelajaran tidak hanya terpaku pada buku dan papan tulis saja, karena saat ini banyak sekali media pembelajaran yang bisa digunakan oleh para pengajar, contohnya seperti Media Visual, Media Audio, Media Audio Visual. penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran memiliki banyak manfaat seperti

mempermudah guru dalam menyampaikan materi sehingga berdampak pada siswa yaitu lebih mudah memahami dan penguasaan materi. Selain itu, dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran yang cocok di suatu pembelajaran dengan memperhatikan aspek perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sangat penting guna mempermudah guru menyampaikan materi, selain itu proses pembelajaran juga dapat berjalan dengan baik sehingga tercapainya tujuan dari pembelajaran tersebut. Pemanfaatan teknologi untuk membuat media pembelajaran juga dapat menarik perhatian siswa agar mengikuti pembelajaran dengan baik.

Canva adalah salah satu aplikasi yang digunakan untuk menunjang pembelajaran, media canva dapat memfasilitasi siswa dalam mencerna serta dalam memahami materi pelajaran yang abstrak karena canva dapat menampilkan keragaman animasi, audio, video, gambar, grafik dan teks serta elemen menarik lainnya sesuai dengan kebutuhan tampilan yang diinginkan sehingga dapat membuat siswa lebih fokus memperhatikan pelajaran karena tampilannya yang menarik (Miftahul Jannah et al., 2023).

Hasil Belajar

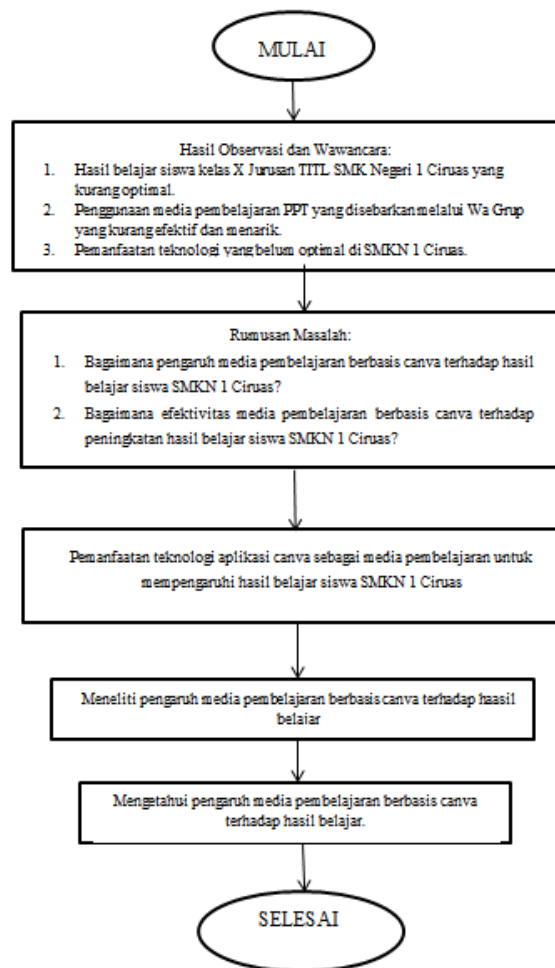
Menurut B. S. Bloom (1956) yang dikutip oleh (Ananda Aditya Sari Harahap et al., 2023) berpendapat bahwa tujuan pendidikan itu harus senantiasa mengacu kepada tiga ranah yang melekat pada diri peserta didik yaitu: ranah proses berfikir (kognitif), ranah nilai atau sikap (afektif), dan ranah keterampilan (psikomotorik). Siswa yang berhasil merupakan siswa yang dapat bertanggung jawab menguasai tujuan yang dicapai di suatu pembelajaran. Hasil belajar siswa merupakan prestasi yang dicapai siswa secara akademis melalui ujian dan tugas, keaktifan bertanya dan menjawab pertanyaan yang mendukung perolehan hasil belajar tersebut (Dakhi, 2020).

Dasar-Dasar Teknik Ketenagalistrikan

Salah satu mata pelajaran yang terdapat pada Kompetensi Keahlian Teknik Instalasi Tenaga Listrik (TITL) adalah mata pelajaran Dasar-Dasar Teknik Ketenagalistrikan (DTK). Menurut (Fahamsyah, 2025) mata pelajaran ini mencakup konsep-konsep fundamental dalam kelistrikan, seperti hukum-hukum dasar kelistrikan (Hukum Ohm), komponen listrik, dan prinsip kerja rangkaian listrik yang penting untuk pembentukan dasar pengetahuan bagi siswa. Selain itu, mata pelajaran DTK merupakan mata pelajaran yang mencakup tiga kompetensi, yaitu sikap (afektif), pengetahuan (kognitif) dan keterampilan (psikomotorik). Pada mata pelajaran Dasar-Dasar Teknik Ketenagalistrikan, siswa diharapkan mampu memahami hukum-hukum dasar pada kelistrikan yang mencakup mengenai hukum ohm dan hukum kirchoff

Kerangka Berpikir

Untuk mencapai keberhasilan dalam proses pembelajaran dibutuhkan strategi dan usaha yang tepat. Salah satu usaha untuk mencapai tujuan pembelajaran yaitu dengan memilih media pembelajaran yang tepat dan menarik sesuai dengan kebutuhan siswa sehingga siswa dapat termotivasi dan aktif dalam mengikuti pembelajaran sehingga media pembelajaran dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Maka kerangka penelitian ini dapat diilustrasikan sebagai berikut:



METODE

Metode penelitian kuantitatif yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan menggunakan eksperimen quasi. eksperimen quasi yaitu dengan sengaja mengusahakan tumbuhnya variabel-variabel dan selanjutnya dikontrol untuk melihat pengaruhnya (Zevender, 2021). Menurut (Arib et al., 2024) Penelitian eksperimen itu adalah metode penelitian yang meneliti dengan lebih teliti dan dapat di pertanggung jawabkan dan lebih akurat dari metode penelitian yang lain.

Penelitian ini menggunakan desain Non-equivalent Control Group Design yaitu desain eksperimen quasi yang menggunakan pretest sebelum diberikan perlakuan dan posttest setelah diberikan perlakuan dengan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang tidak dipilih secara random. Dengan demikian, desain yang digunakan pada penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1. Desain Penelitian

Kelas	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
Eksperimen	O_1	X	O_2
Kontrol	O_3	-	O_4

Keterangan:

O₁ : hasil tes awal pretest pada kelas eksperimen

O₂ : hasil tes akhir posttest pada kelas eksperimen

O₃ : hasil tes awal pretest pada kelas kontrol

O₍₄₎ : hasil tes akhir posttest pada kelas kontrol

X : perlakuan pada kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran berbasis Canva

- : tanpa perlakuan

Tujuan dari penelitian ini adalah memprediksi keadaan yang akan terjadi di kelas eksperimen. Peneliti memilih 2 kelas yaitu kelas eksperimen X TITL 2 yang akan menggunakan media pembelajaran berbasis Canva, sedangkan kelas kontrol X TITL 1 menggunakan media Power Point dalam pembelajarannya.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui pemberian tes berbentuk pilihan ganda untuk mengukur pemahaman siswa. Tes ini terdiri dari 30 butir soal yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya sebelum digunakan. Uji validitas dilakukan melalui korelasi *Pearson Product Moment*, dan hasilnya menunjukkan bahwa semua butir soal valid. Selain itu, observasi dilakukan untuk mendukung data kuantitatif terkait pelaksanaan pembelajaran dan tingkat keterlibatan siswa dalam proses belajar menggunakan media Canva.

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis statistik. Data hasil pretest dan posttest dianalisis menggunakan uji t yaitu *paired sample t test* dan *independent sample t test*. Tujuannya adalah untuk mengetahui perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan, serta membandingkan hasil belajar kelas kontrol dan eksperimen. Selain itu dihitung juga nilai *N-Gain* untuk mengetahui efektivitas peningkatan hasil belajar pada masing-masing kelas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran canva dan mengukur keefektivitasan pada mata pelajaran Dasar-Dasar Teknik Ketenagalistrikan di SMK Negeri Ciruas. Berikut hasil analisis yang dilakukan dari tahap pengujian instrumen sampai uji hipotesis.

Validitas Instrumen

Uji validitas ialah suatu langkah pengujian yang dilakukan terhadap isi (*content*) dari suatu instrumen, dengan tujuan untuk mengukur ketepatan instrumen yang digunakan dalam suatu penelitian (Arsi, 2021). Pada instrumen butir soal yang berjumlah 30 soal. Terlebih dahulu diuji coba dengan menggunakan *product moment*. Pengujian tersebut bertujuan untuk memastikan kualitas dari setiap butir soal mampu mengukur hasil belajar siswa.

Tabel 2. Hasil Validasi Instrumen

No. Soal	r hitung	r tabel	Nilai Sig.	Kesimpulan	Interpretasi
1	0.561	0.514	0.029	VALID	CUKUP
2	0.705	0.514	0.003	VALID	KUAT

No. Soal	r hitung	r tabel	Nilai Sig.	Kesimpulan	Interpretasi
3	0.552	0.514	0.033	VALID	CUKUP
4	0.611	0.514	0.016	VALID	KUAT
5	0,570	0.514	0.027	VALID	CUKUP
6	0,707	0.514	0.003	VALID	KUAT
7	0.747	0.514	0.001	VALID	KUAT
8	0.632	0.514	0.011	VALID	KUAT
9	0.578	0.514	0.024	VALID	CUKUP
10	0.614	0.514	0.015	VALID	KUAT
11	0.669	0.514	0.006	VALID	KUAT
12	0.684	0.514	0.005	VALID	KUAT
13	0.591	0.514	0.020	VALID	CUKUP
14	0.633	0.514	0.011	VALID	KUAT
15	0.649	0.514	0.009	VALID	KUAT
16	0.545	0.514	0.036	VALID	CUKUP
17	0.578	0.514	0.024	VALID	CUKUP
18	0.682	0.514	0.005	VALID	KUAT
19	0.609	0.514	0.016	VALID	KUAT
20	0.665	0.514	0.007	VALID	KUAT
21	0.516	0.514	0.049	VALID	CUKUP
22	0.600	0.514	0.018	VALID	KUAT
23	0.530	0.514	0.042	VALID	CUKUP
24	0.649	0.514	0.009	VALID	KUAT
25	0.545	0.514	0.036	VALID	CUKUP
26	0.532	0.514	0.041	VALID	CUKUP
27	0.545	0.514	0.036	VALID	CUKUP
28	0.601	0.514	0.018	VALID	KUAT
29	0.578	0.514	0.024	VALID	CUKUP
30	0.578	0.514	0.024	VALID	CUKUP

Untuk menghitung r tabel, digunakan uji coba sebanyak 15 siswa dengan derajat kebebasan (df) dan taraf signifikannya adalah 0,05. Maka diperoleh r tabel yaitu 0,514. Keputusan validitas butir soal diperoleh jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ = valid sedangkan jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ = tidak valid. Berdasarkan analisis, diperoleh data sebanyak 30 soal dengan keputusan semua valid.

Reliabilitas Instrumen

Reliability (reliabilitas) adalah instrumen yang digunakan dalam penelitian untuk memperoleh informasi yang digunakan dapat dipercaya sebagai alat pengumpulan data dan mampu mengungkapkan informasi yang sebenarnya dilapangan (Arsi, 2021). Uji reliabilitas pada penelitian ini yakni menggunakan rumus koefisien alpha dari *cronbach* sebagai berikut:

$$r_{11} = \frac{k}{k-1} - \left(1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2}\right) \quad (1)$$

Keterangan:

r_{11} = Reliabilitas instrumen

k = Jumlah butir kuisioner

$\sum \sigma_b^2$ = Jumlah varian butir

σ_t^2 = Varian total

Menurut (Nusantara, 2025) nilai alpha berkisar antara 0 hingga 1, di mana semakin mendekati 1, semakin tinggi tingkat reliabilitasnya. Umumnya, nilai di atas 0,7 dianggap menunjukkan alat ukur yang reliabel, sementara nilai di bawah itu menunjukkan konsistensi yang kurang memadai. Berikut merupakan data hasil analisis uji reliabilitas instrumen penelitian:

Tabel 3. Reliabilitas Instrumen

Variabel	Alpha Cronbach	Keputusan
Instrumen Pretest Posttest	0,941	Reliabel

Penelitian ini menerapkan analisis prasyarat berupa uji normalitas dan linearitas untuk memastikan kelayakan data sebelum dilakukan pengujian hipotesis.

1. Uji Normalitas

Metode uji normalitas Shapiro-Wilk digunakan untuk menguji dan memastikan apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Apabila nilai signifikansi $>0,05$ maka data dianggap normal dan jika $<0,05$ maka data dianggap tidak normal. Berikut hasil uji normalitas:

Tabel 4. Uji Normalitas Data Asli

Kelompok	Sig.
Eksperimen	0,180
Kontrol	0,039

nilai signifikansi kelas eksperimen sebesar 0,180. Artinya, nilai signifikansi pada kelas eksperimen yaitu $>0,05$ dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen memiliki data berdistribusi normal. Sedangkan nilai signifikansi dari kelas kontrol yaitu 0,039. Artinya nilai signifikansi pada kelas eksperimen $<0,05$ dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pada kelas kontrol data berdistribusi tidak normal.

Syarat dari pengujian hipotesis dengan statistik parametrik yaitu data harus berdistribusi normal. Karena pada kelas kontrol mendapatkan signifikansi $<0,05$ dengan kata lain data berdistribusi tidak normal, maka dilakukan transformasi data untuk memenuhi asumsi normalitas. Jenis transformasi yang digunakan yaitu dengan menggunakan transformasi Log_{10} . Walaupun pada kelas eksperimen berdistribusi normal, ketika salah satu data ditransformasi, maka data yang lain juga harus ditransformasi juga. Berikut data yang diperoleh setelah dilakukan transformasi data:

Tabel 5. Uji Normalitas Data Log

Kelompok	Sig.
Eksperimen	0,056
Kontrol	0,114

Hasil dari uji normalitas yang telah dilakukan transformasi data. Nilai signifikansi seluruh variabel memperoleh nilai signifikansi $>0,05$. Artinya data yang diperoleh berdistribusi normal. Sehingga nilai dari kedua kelas tersebut telah memenuhi syarat untuk pengujian selanjutnya.

2. Uji Homogenitas

Berikut merupakan hasil dari uji homogenitas :

Tabel 6. Uji Homogenitas

Levene Statistic	df 1	df 2	Sig.
11,461	1	56	0,001

Pada tabel, yaitu kolom *Based on Mean* (rata-rata) diperoleh nilai hitung dari uji Levene yaitu 11,461 dan signifikansi sebesar 0,001. Nilai signifikansi yang kurang dari 0,05 maka dapat menunjukkan bahwa varians antar kelompok tidak homogen. Oleh karena itu, pengujian selanjutnya yaitu menggunakan uji hipotesis dengan metode Welch's t-test (*Equal variances not assumed*).

3. Uji Pengaruh

a. Independent Sample T-Test

Berikut merupakan hasil dari uji *independent sample t-test* dengan menggunakan data Log:

Tabel 7. Hasil Uji Independent Sample T-Test

Uji	t_{hitung}	df	Sig.
<i>Welch's t-test</i>	8,619	34,539	<0,001

Data yang diperoleh dengan menggunakan uji *welch's t-test*, uji ini dipilih karena nilai varians yang diperoleh tidak homogen. Tujuan dari uji ini adalah untuk membandingkan posttest pada kelas eksperimen dan kontrol. Data yang diperoleh yaitu t hitung sebesar 8,619 dengan df 34,539 dan nilai signifikansi yaitu <0,001.

Nilai signifikansi pada tabel 19 yaitu kurang dari 0,001 hal ini jauh dari nilai toleransi yaitu 0,05 menunjukkan bahwa media yang diuji mempengaruhi hasil belajar siswa. Terdapat juga nilai t hitung yaitu 8,619 yang artinya perbedaan nilai antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sangat berbeda.

b. Paired Sample T-Test

Berikut merupakan hasil dari uji *paired sample sample t-test* dengan menggunakan data Log:

Tabel 8. Hasil Uji Paired Sample T-Test

Kelompok	Mean	t	Sig.
Eksperimen	-0,255	-8,884	<0,001
Kontrol	-0,109	-6,858	<0,001

Berdasarkan hasil analisis terdapat rata-rata selisih antara nilai pretest dan posttest kelompok eksperimen yaitu sebesar -0,255. Nilai negatif itu disebabkan karena nilai posttest yang lebih besar dibandingkan dengan pretest. Maka dapat disimpulkan terdapat peningkatan rata-rata hasil belajar sebesar 0,255. Sedangkan nilai t hitung sebesar -8,884 diperoleh dari df 28 dan nilai signifikansi <0,001 yaitu kurang dari 0,05. Maka dapat dikatakan media pembelajaran canva pada kelas eksperimen mempengaruhi hasil belajar siswa.

Sedangkan hasil analisis pada kelas kontrol terdapat rata-rata selisih antara nilai pretest dan posttest yaitu sebesar -0,109. Nilai negatif itu disebabkan karena nilai posttest yang lebih besar dibandingkan dengan pretest. Maka dapat disimpulkan terdapat peningkatan rata-rata hasil belajar sebesar 0,109. Sedangkan nilai t hitung sebesar -6,858 diperoleh dari df 28 dan nilai signifikansi $<0,001$ yaitu kurang dari 0,05. Maka dapat disimpulkan kelas kontrol juga memiliki peningkatan hasil belajar.

4. Uji Efektivitas

Tabel 9. N-Gain Score

Rata-Rata Nilai N-Gain	Eksperimen	Kontrol
	0,39	0,17

Hasil Rata-rata N-Gain kelompok eksperimen sebesar 0,39. Sedangkan pada kelompok kontrol nilai rata-rata N-Gain hanya sebesar 0,17. Perbedaan nilai rata-rata kedua kelompok tersebut menunjukkan bahwa kelompok eksperimen memiliki hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan pada kelompok kontrol.

Nilai rata-rata N-Gain menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media Canva dapat meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan hanya dengan media PPT. Berdasarkan ketentuan dari nilai N-Gain Score, hasil peningkatan sebesar 0,39 pada kelas eksperimen dapat dikategorikan sedang sementara kelompok kontrol peningkatan hasil belajar sebesar 0,17 dikategorikan rendah.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari media pembelajaran berbasis Canva terhadap hasil belajar siswa kelas X Teknik Instalasi Tenaga Listrik di SMK Negeri 1 Ciruas pada mata pelajaran Dasar-Dasar Teknik Ketenagalistrikan. Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media pembelajaran Canva dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Pengujian *paired sample t-test* digunakan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan pada masing-masing kelas. Hasil pengujian menunjukkan bahwa kelas eksperimen mendapatkan nilai signifikansi $<0,001$ dengan t hitung sebesar -8,884 sedangkan, kelas kontrol mendapatkan nilai signifikansi $<0,001$ dengan nilai t hitung sebesar -6,858. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kedua kelas mengalami peningkatan hasil belajar, yang membedakan adalah peningkatan pada kelas eksperimen jauh lebih besar dengan rata-rata selisih logaritma sebesar 0,255. Setelah itu dilakukan uji independent sample t -tes untuk mengetahui perbedaan hasil belajar kedua kelas. Hasil pengujiannya adalah t hitung sebesar 8,619 dengan nilai signifikansi $<0,001$ yang dimana nilai tersebut kurang dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Selain uji pengaruh, penelitian ini juga menganalisis perhitungan N-Gain pada kelas eksperimen dan kontrol, tujuannya adalah untuk mengetahui efektifitas media pembelajaran berbasis Canva terhadap hasil belajar siswa. Hasil dari nilai rata-rata N-Gain pada kelas eksperimen sebesar 0,39

yang termasuk dalam kategori sedang, sedangkan kelas kontrol memiliki nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,17 yang termasuk kategori rendah. Data tersebut menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan uji *welch's t-test* dan uji *paired sample t-test*, media pembelajaran berbasis Canva memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar Dasar-Dasar Teknik Ketenagalistrikan siswa kelas X TITL SMK Negeri 1 Ciruas. Hal ini dibuktikan dengan uji *welch's t-test* dengan nilai signifikansi yaitu $<0,001$. Menunjukkan bahwa media yang diuji mempengaruhi hasil belajar siswa. Terdapat juga nilai *t* hitung yaitu 8,619 yang artinya perbedaan nilai antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sangat berbeda. Begitu juga dengan hasil uji *paired sample t-test* pada kelas eksperimen yaitu nilai signifikansi $<0,001$ yaitu kurang dari 0,05 dengan nilai *t* hitung sebesar -12,159. Nilai rata-rata hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan dari 49,54 menjadi 83,21.

Media pembelajaran berbasis Canva efektif untuk meningkatkan hasil belajar Dasar-Dasar Teknik Ketenagalistrikan siswa kelas X TITL SMK Negeri 1 Ciruas. Hasil pengujian menggunakan N-Gain Score, menunjukkan kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata sebesar 0,39 yang termasuk kategori sedang. Sedangkan pada kelas kontrol hanya mendapatkan nilai rata-rata 0,17 yang termasuk kategori rendah. Perbedaan nilai rata-rata N-Gain menunjukkan bahwa media pembelajaran Canva lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda Aditya Sari Harahap, Yasmin Salsabila, Nabila Fitria, & Nisaiy Darussakinah harahap. (2023). Pengaruh Perkembangan Kemampuan Pada Aspek Kognitif, Afektif Dan Psikomotorik Terhadap Hasil Belajar. *Algebra: Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Sains*, 3(1). <https://doi.org/10.58432/algebra.v3i1.741>
- Arib, M. F., Rahayu, M. S., Sidorj, R. A., & Afgani, M. W. (2024). Experimental Research Dalam Penelitian Pendidikan. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(1), 5497–5511. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/8468>
- Arsi, A. (2021). Realibilitas Instrumen Dengan Menggunakan Spss. *Validitas Realibilitas Instrumen Dengan Menggunakan Spss*, 1–8.
- Dakhi, A. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 8(2), 468–470. <https://doi.org/10.36418/japendi.v1i3.33>
- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Fahamsyah, R. (2025). *Efektivitas Problem Based Learning (PBL) pada Mata Pelajaran Dasar-dasar*

Teknik Ketenagalistrikan di Sekolah Menengah Kejuruan. 2(6), 78–86.

- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In F. Sukmawati (Ed.), *Tahta Media Group*.
- Hijrah, L., Arransyah, M. F., Putri, K., Arija, N., & Putri, R. K. (2021). Pelatihan Penggunaan Canva Bagi Siswa di Samarinda. *PLAKAT (Pelayanan Kepada Masyarakat)*, 3(1), 98. <https://doi.org/10.30872/plakat.v3i1.5849>
- Munazar, T. H., & Qomarudin, A. (2021). ASPEK PENGETAHUAN BERBASIS TEKNOLOGI Tim Penyusun Uu Ri No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. *Bintang : Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 3(April 2021), 34–59.
- Nusantara, J. P. (2025). *Uji Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Persepsi Mahasiswa Terhadap Penugasan Artikel Dalam Pembelajaran Di Jurusan Matematika*. 1, 714–719.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Zevender, P. S. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Active Learning Tipe Quiz Team Terhadap Hasil Belajar Siswa (Penelitian Eksperimen Quasi Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X di SMA Negeri 1 Gegesik Kabupaten Cirebon). *SINAU : Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Humaniora*, 7(2), 71–79. <https://doi.org/10.37842/sinau.v7i2.72>