

Pemanfaatan Canva sebagai Media Pembelajaran yang Kreatif dan Interaktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP

Benedikta Malo*, Maria Hartitin Sari Raja, Karolina Nona, Fransiska Sizi, Rikarlianus Nembo

Universitas Flores, Ende, Indonesia

*Corresponding Author: ekhamalo7@gmail.com

Dikirim: 16-06-2025; Direvisi: 10-07-2025; Diterima: 12-07-2025

Abstrak: Penelitian bertujuan untuk menelaah dampak pemanfaatan aplikasi Canva yang berfungsi sebagai sarana pembelajaran digital yang bersifat inovatif dan interaktif dalam meningkatkan kemampuan siswa SMP pada materi bangun ruang. Penelitian menggunakan desain kuasi-eksperimen dengan dua kelompok perlakuan yang berbeda yaitu kelompok pertama memperoleh pembelajaran melalui *platform* Canva, sedangkan kelompok yang kedua mengikuti pembelajaran dengan metode tradisional yang umum digunakan di kelas. Sebanyak 28 siswa yang ada kelas SMPK Yos Sudarso Ende dijadikan subjek penelitian dan dibagi secara acak ke dalam dua kelompok. Instrumen penelitian meliputi tes (*pretest dan posttest*) dan lembar observasi keterlibatan siswa. Teknik analisis data meliputi uji normalitas untuk distribusi skor dan uji Mann-Whitney U untuk menguji hipotesis, mengingat data *posttest* tidak berdistribusi normal. Hasil uji *Mann-Whitney U* menunjukkan nilai signifikansi $< 0,001$, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar siswa pada kedua kelompok. Rata-rata *gain score* kelompok eksperimen mencapai 0,7631 (kategori efektif), sedangkan kelompok kontrol hanya sebesar (0,4474) kategori kurang efektif. Selain peningkatan skor akademik, hasil observasi menunjukkan bahwa penggunaan Canva mampu meningkatkan partisipasi aktif, antusiasme, dan pemahaman siswa terhadap materi bangun ruang secara lebih visual dan konkret. Dengan demikian, Canva terbukti menjadi pembelajaran alternatif yang efektif dalam mendukung proses belajar matematika, khususnya pada materi yang membutuhkan visualisasi spasial.

Kata kunci: Canva; media interaktif; hasil belajar; matematika; kuasi-eksperimen

Abstract: The study aims to examine the impact of utilizing Canva application that serves as an innovative and interactive digital learning tool in improving the ability of junior high school students on the material of building space. The study used a quasi-experimental design with two different treatment groups: the first group received learning through the Canva platform, while the second group followed learning with traditional methods commonly used in the classroom. A total of 28 students in SMPK Yos Sudarso Ende class were used as research subjects and randomly divided into two groups. The research instruments included tests (*pretest and posttest*) and student engagement observation sheets. Data analysis techniques include normality test for score distribution and Mann-Whitney U test to test the hypothesis, considering the *posttest* data is not normally distributed. The Mann-Whitney U test results showed a significance value of < 0.001 , which means there is a significant difference between student learning outcomes in the two groups. The average gain score of the experimental group reached 0.7631 (effective category), while the control group only amounted to (0.4474) less effective category. In addition to the increase in academic scores, the observation results showed that the use of Canva was able to increase students' active participation, enthusiasm, and understanding of the material in a more visual and concrete way. Thus, Canva is proven to be an effective alternative learning tool in assisting students to understand the material more visually and concretely.

Keywords: Canva; interactive media; learning outcomes; math; quasi-experiment

PENDAHULUAN

Pembelajaran matematika pada jenjang SMP (Sekolah Menengah Pertama) memiliki fungsi dan peranan yang sangat krusial sebagai landasan untuk menguasai ilmu pengetahuan. Pembelajaran matematika tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu untuk memecahkan masalah sehari-hari, tetapi juga sebagai landasan untuk berbagai disiplin ilmu lainnya, termasuk fisika, kimia, dan ekonomi. Oleh karena itu, pemahaman yang mendalam terhadap konsep matematika sangat penting untuk mempersiapkan siswa dalam menghadapi tantangan akademis di tingkatan yang lebih tinggi.

Namun, pembelajaran matematika pada tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) sering kali menghadapi tantangan terkait rendahnya minat dan hasil belajar siswa. Minat belajar matematika terkhususnya di SMP masih menjadi salah satu faktor utama dalam upaya meningkatkan prestasi akademik siswa, terutama pada materi yang bersifat abstrak, seperti bangun ruang. Materi ini memerlukan pemahaman konsep tiga dimensi serta kemampuan visualisasi yang baik. Penelitian yang telah dilakukan di SMP Negeri 4 Cibitung menunjukkan bahwa minat siswa terhadap matematika masih rendah, sebagaimana terlihat dari minimnya antusiasme, ketertarikan, dan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Kondisi ini menandakan adanya hambatan pemahaman dan kurangnya motivasi siswa dalam mempelajari matematika sehingga proses pembelajaran menjadi kurang efektif, Sucipto & Firmansyah (2021). Dalam konteks ini, studi yang dilakukan oleh Octavyanti & Wulandari (2021), mengungkapkan bahwa penerapan media pembelajaran digital interaktif dapat secara signifikan meningkatkan semangat siswa dalam proses belajar serta pemahaman mereka terhadap konsep-konsep matematika. Berdasarkan hasil penelitian, pemanfaatan teknologi digital terbukti berperan signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar serta pemahaman konsep siswa terhadap materi yang sulit. Dengan demikian, pengembangan media berbasis Canva yang mengandung unsur inovatif dan mendorong partisipasi aktif siswa sangat dianjurkan dalam mendukung proses pembelajaran yang efektif.

Media pembelajaran interaktif seperti kuis, simulasi, dan animasi telah terbukti efektif meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, Nakula et al. (2025). Pendekatan ini menjadikan materi abstrak lebih nyata dan mudah dipahami. Tyas (2017) menegaskan bahwa melalui media berbasis audio-visual seperti Canva, siswa dapat lebih memahami konsep bangun ruang secara menyeluruh. Dengan pendekatan ini, diharapkan agar siswa dapat lebih mengerti konsep-konsep yang memiliki sifat abstrak melalui penyajian yang menarik dan interaktif. Media ini dinilai valid, mudah digunakan, dan efektif melalui pengembangan model ADDIE serta mendapatkan evaluasi positif dari para pakar. Implementasinya pun berhasil meningkatkan motivasi dan penguasaan siswa terhadap materi bangun ruang.

Canva merupakan desain grafis berbasis digital yang mudah digunakan dan kaya akan fitur edukatif. Dengan kemudahan akses dan antarmuka yang intuitif, aplikasi ini menyediakan beragam fitur seperti gambar, animasi, video singkat, dan elemen interaktif yang memudahkan guru dalam menyampaikan materi serta merangsang minat dan keterlibatan siswa, Isnaini et al. (2021). Salah satu media yang menjanjikan adalah Canva, sebuah platform desain grafis yang memfasilitasi pengembangan materi berbasis visual. Dengan berbagai fitur yang mendukung kreativitas dan interaksi, Canva memungkinkan penyajian materi matematika



menjadi lebih dinamis dan menarik. Hal ini berkontribusi pada peningkatan ketertarikan siswa dan memudahkan mereka dalam memahami materi yang akan dipelajari. Canva adalah *software* desain yang *user-friendly*, yang dapat diakses oleh baik pengguna baru maupun profesional yang ingin menciptakan media pembelajaran yang menarik. Pengguna memiliki pilihan untuk mengakses platform ini melalui platform daring atau aplikasi yang tersedia di *smartphone* dengan berbagai fitur seperti pembuatan poster, kartu ucapan, brosur, infografis, dan presentasi, serta dilengkapi dengan fitur teks dan animasi, Nachsyahbandi et al. (2022).

Studi yang telah dilakukan oleh Purba & Harahap (2022), mengungkapkan bahwa penerapan aplikasi Canva memiliki dampak positif terhadap efektifitas proses pembelajaran matematika, dengan ketertarikan yang tinggi dari guru dan siswa. Dari 40 peserta pelatihan, 36 orang (90%) merasa bahwa Canva sangat bermanfaat, sementara 4 orang (10%) merasa bahwa aplikasi ini bermanfaat. Hal ini menandakan efektivitas Canva dalam membantu siswa memahami materi matematika. Selain itu, Canva mampu memotivasi peserta didik, meningkatkan semangat dan kreativitas, serta mengurangi kebosanan terhadap materi yang diajarkan. Peneliti berharap bahwa lembaga pendidikan lain dapat memanfaatkan penggunaan aplikasi Canva, terutama dalam pelajaran matematika, dan menggunakan media pembelajaran yang sejalan dengan kemajuan teknologi di abad 21 ini untuk memudahkan pengajaran.

Pendidikan adalah faktor kunci dalam perkembangan suatu bangsa. Dalam pendidikan menengah ke bawah, pembelajaran yang interaktif dan melibatkan siswa dapat berkontribusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran siswa. Teknologi seperti Canva menawarkan kesempatan untuk menciptakan konten pembelajaran yang lebih menarik. Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) telah menghasilkan materi berbasis Canva untuk memenuhi kebutuhan murid. Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Canva secara signifikan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, keterlibatan, dan pemahaman murid, serta mendorong pendidik untuk menjadi lebih kreatif dalam proses mengajar. Pendekatan ini diharapkan untuk dapat berkontribusi pada peningkatan kualitas pengajaran di pendidikan menengah ke bawah secara keseluruhan, Putra Pratama et al. (2023).

Penelitian oleh Tanjung & Faiza (2019) mengevaluasi kelayakan bahan ajar Canva dalam mata pelajaran utama Teknik Listrik dan Elektronika untuk siswa Kelas X SMK Negeri 3 Pariaman. Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan, yang melibatkan pengisian angket oleh ahli, guru, dan siswa. Hasil validasi menunjukkan nilai rata-rata sebesar 0,83, yang mengindikasikan bahwa media tersebut valid dan uji reliabilitas menghasilkan *Cronbach's Alpha* sebesar 0,731 (tinggi). Uji praktikalitas oleh guru dan siswa memperoleh nilai rata-rata 90% dan 86% (sangat praktis). Media pembelajaran Canva dinyatakan layak digunakan. Studi ini bertujuan untuk menganalisis seberapa efektif penggunaan media interaktif Canva dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII di Sekolah Menengah Pertama Islam Tambora serta untuk mendorong guru untuk menggunakan teknologi secara inovatif. Hasil penelitiannya mengindikasikan bahwa Canva dapat meningkatkan interaktivitas dan perhatian siswa selama proses pembelajaran, Anissa & Limbong (2024).

Materi bangun ruang menjadi fokus utama karena tingkat kesulitan dalam memvisualisasikan volume dan luas permukaan. Harris (2023) dan Pinilla (2024)



menekankan pentingnya keterampilan spasial memahami bangun. Penggunaan media visual dan interaktif seperti Canva yang mampu memberikan gambaran nyata dan interaksi visual, sangat relevan dalam konteks pembelajaran ini. Meskipun pemanfaatan media digital dalam pembelajaran terus berkembang, penelitian tentang efektivitas Canva sebagai media pembelajaran matematika di tingkat SMP masih terbatas. Penelitian ini bertujuan untuk mengisi kekosongan tersebut dengan mengeksplorasi pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran yang kreatif dan interaktif, serta menilai dampaknya terhadap peningkatan minat, pemahaman konsep, dan hasil belajar siswa di SMP.

Dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa SMP pada materi bangun ruang, penelitian ini bertujuan mengevaluasi potensi Canva sebagai media pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Fokus utama penelitian adalah menilai efektivitas penggunaan aplikasi tersebut dalam meningkatkan minat belajar, pemahaman konsep, dan capaian akademik siswa. Dengan menggunakan desain kuasi-eksperimen, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan strategi pembelajaran matematika yang relevan dengan perkembangan teknologi pendidikan masa kini. Selain itu, hasil dari studi ini ditujukan untuk memberikan rekomendasi berbasis bukti kepada para pendidik mengenai integrasi media Canva dalam praktik pembelajaran guna mendukung peningkatan hasil belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Desain penelitian yang diterapkan dalam studi ini adalah desain kuasi eksperimen dengan skema desain kelompok kontrol *pretest-posttest*, yang melibatkan dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan juga kelompok kontrol, Lestari et al. (2024). Kelompok eksperimen terdiri dari siswa yang belajar menggunakan aplikasi Canva sebagai sarana pendukung dalam proses pembelajaran, sedangkan kelompok control mengikuti proses pembelajaran dengan metode tradisional tanpa menggunakan media interaktif. Oleh karena itu, perbandingan antara kedua kelompok ini seharusnya dapat memberikan petunjuk mengenai efektivitas penggunaan media Canva dalam pembelajaran

Desain dalam penelitian ini mengadopsi *two group pretest-posttest*, dimana para siswa diberikan tes sebelum dan sesudah memanfaatkan aplikasi canva sebagai sarana pembelajaran pada materi yang diajarkan mengenai bangun ruang. Pengumpulan dalam penelitian ini dilakukan dalam beberapa instrumen, yakni tes formatif (*pretest* dan *posttest*), observasi, serta dokumentasi. Subjek penelitian penelitian dibagi kedalam dua kelompok, yaitu kelas eksperimen yang mengikuti pembelajaran matematika dengan memanfaatkan media Canva sedangkan kelas kontrol yang memperoleh pembelajaran matematika melalui pendekatan konvensional. Sebelum diberikan perlakuan, kedua kelompok mengikuti untuk menilai kemampuan awal siswa dalam memahami materi. Tes dirancang dengan tujuan untuk memastikan bahwa kedua kelompok tersebut memiliki tingkat pemahaman yang sebanding.

Setelah perlakuan, di mana kelompok eksperimen akan menggunakan media Canva dan kelompok kontrol menggunakan metode tradisional, kedua kelompok menjalani post-test untuk menilai peningkatan hasil belajar siswa. Desain penelitian ini memungkinkan para peneliti untuk membuat perbandingan yang jelas mengenai



efektivitas dari kedua metode pembelajaran tersebut. Dengan menggunakan pendekatan kuasi-eksperimen, peneliti dapat mengevaluasi efek intervensi dalam konteks yang lebih realistis. Temuan dari penelitian ini diharapkan mampu memberikan pemahaman yang konstruktif bagi pendidik dalam memilih pendekatan pembelajaran yang efektif, sekaligus berkontribusi dalam pengembangan strategi pengajaran yang lebih inovatif di masa mendatang.

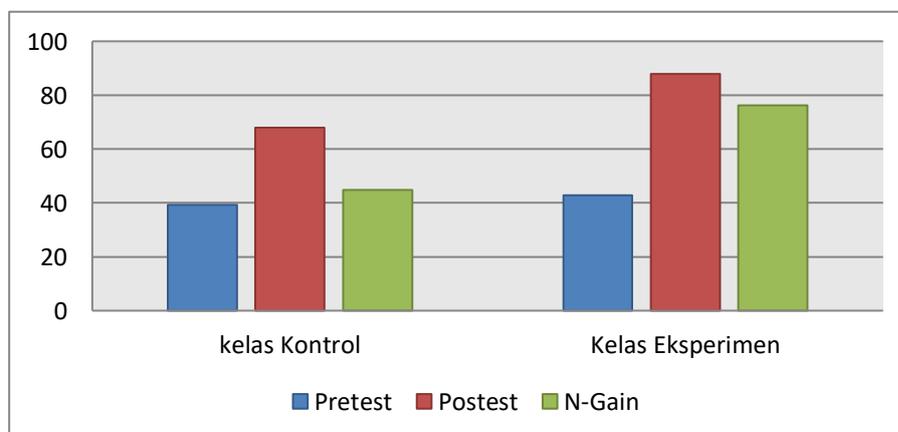
Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui berbagai teknik guna memperoleh informasi yang menyeluruh dan mendalam. Pertama, tes: peneliti menerapkan *pretest* dan *posttest* yang digunakan untuk mengevaluasi tingkat pemahaman siswa sebelum dan juga setelah proses pembelajaran, Pangeran et al., n.d.(2025). Kedua, observasi: observasi dilakukan selama proses pembelajaran untuk mengamati keterlibatan siswa, respons mereka terhadap media Canva, serta interaksi antara siswa dan guru selama penggunaan media tersebut. Observasi ini menggunakan lembar observasi terstruktur yang dirancang berdasarkan indikator keterlibatan dan aktivitas belajar.

Fokus utama dalam penelitian ini melibatkan siswa kelas VIII di SMPK Yos Sudarso Ende yang sedang mempelajari materi bangun ruang dalam kurikulum matematika mereka. Peneliti secara acak memilih sampel dari dua kelas: kelas VIII A berfungsi sebagai kelompok perlakuan yang akan mendapatkan perlakuan dari media pembelajaran berbasis Canva, dan kelas VIII B berperan sebagai kelompok kontrol yang akan terus menerapkan metode pembelajaran konvensional. Setiap kelas terdiri dari 14 siswa, sehingga total sampel yang terlibat dalam penelitian ini mencapai 28 siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMPK Yos Sudarso dengan fokus pada siswa kelas VIII, dengan total sampelnya sebanyak 28 siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuasi eksperimen dengan jenis *pretest-posttest* pada yang diberikan kepada kelompok kontrol dan eksperimen, dimana siswa dinilai sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran dengan materi bangun ruang. Alat yang digunakan untuk pengumpulan data ini antara lain tes (*pretest dan posttest*), observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah:

1. Analisis Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol dan Ekseperimen



Gambar 1. Grafik *pretest posttest* dan *N Gain* kelas kontrol dan eksperimen

Untuk menilai sejauh mana efektivitas penggunaan aplikasi Canva dalam pembelajaran matematika khususnya pada materi bangun ruang, penelitian ini melakukan perbandingan antara hasil *pretest* dan *posttest* dari dua kelompok, yakni kelompok kontrol yang mengikuti pembelajaran secara konvensional dan kelompok eksperimen yang menggunakan media Canva. Tujuan utama dari perbandingan ini bertujuan untuk menilai peningkatan hasil belajar serta tingkat pemerataan pemahaman siswa dalam masing-masing kelompok.

Pada kelas kontrol, hasil *pretest* menunjukkan bahwa tingkat pemahaman awal siswa terhadap materi masih cukup rendah. Skor minimum yang diperoleh berada pada angka 20 dan maksimum pada angka 60, dengan rata-rata 39,29 dan standar deviasi 14,39. Hal ini menunjukkan adanya ketimpangan pemahaman di antara siswa, di mana sebagian besar masih mengalami kesulitan dalam menguasai konsep dasar bangun ruang. Setelah proses pembelajaran dengan pendekatan konvensional, terjadi peningkatan hasil belajar yang cukup berarti. Nilai tertinggi siswa meningkat menjadi 80 dan nilai terendah menjadi 50, sedangkan nilai rata-rata naik menjadi 67,86. Menurunnya standar deviasi menjadi 8,02 mengindikasikan bahwa pemahaman siswa menjadi lebih seragam pasca pembelajaran, meskipun metode yang digunakan masih bersifat tradisional.

Sementara itu, pada kelas eksperimen, capaian awal siswa sedikit lebih baik dengan rentang nilai antara 30 hingga 70 dan rata-rata 42,86. Standar deviasi *pretest* sebesar 12,04 menunjukkan adanya variasi yang cukup tinggi dalam tingkat penguasaan awal siswa terhadap materi. Namun, setelah intervensi pembelajaran menggunakan Canva, terjadi peningkatan yang sangat signifikan pada hasil *posttest*. Skor siswa meningkat dengan nilai tertinggi mencapai 100 dan nilai terendah sebesar 70, dengan rata-rata melonjak menjadi 87,86. Meskipun standar deviasi pasca pembelajaran tercatat sebesar 12,51, hal ini masih tergolong stabil bila dibandingkan dengan rata-rata yang tinggi, data tersebut mengindikasikan bahwa mayoritas siswa mengalami peningkatan hasil belajar secara merata.

Perbedaan peningkatan hasil belajar antara kedua kelas memperlihatkan bahwa penggunaan media Canva memiliki dampak positif yang lebih besar dalam mendukung pemahaman konsep-konsep matematika, khususnya bangun ruang. Visualisasi yang disediakan oleh Canva membantu siswa memahami materi abstrak secara lebih konkret dan menarik. Temuan ini sejalan dengan Purba & Harahap (2022) yang menekankan bahwa keberhasilan pembelajaran tidak semata-mata ditentukan oleh pemanfaatan teknologi, tetapi juga oleh kualitas interaksi guru dan penyampaian materi yang efektif. Dengan demikian, pengguna interaktif seperti Canva mampu mendorong peningkatan hasil belajar yang lebih signifikan dibandingkan metode konvensional.

2. Analisis Gain Score

Hasil analisis pada kelompok kontrol yang menjalani pembelajaran dengan metode konvensional menunjukkan bahwa rata-rata nilai gain ternormalisasi (*N-gain*) berada pada angka 0,4474 atau setara 44,74%, dengan rentang nilai minimum 16,67% hingga maksimum 71,43%. Berdasarkan kriteria efektivitas, pencapaian ini dikategorikan sebagai kurang efektif. Standar deviasi yang cukup tinggi, yaitu 16,59, mengindikasikan adanya disparitas signifikan antar peserta didik dalam hal peningkatan pemahaman. Dengan demikian, meskipun terjadi kemajuan setelah



pembelajaran, hasil tersebut belum merata dan belum mencerminkan efektivitas optimal dari pendekatan konvensional.

Di sisi lain, kelompok eksperimen yang memperoleh perlakuan pembelajaran melalui media Canva menunjukkan pencapaian *N-gain* rata-rata 0,7631 atau 76,31%, masuk kategori efektif, dengan skor minimum 40% dan maksimum 100%. Standar deviasi sebesar 22,85 mencerminkan adanya keragaman pencapaian di antara siswa, namun sebagian besar menunjukkan peningkatan yang substansial. Fakta ini membuktikan bahwa pemanfaatan Canva lebih berhasil dalam meningkatkan pemahaman siswa dibandingkan metode tradisional.

Berdasarkan perbandingan kedua kelompok, jelas bahwa Canva memberikan pengaruh yang lebih positif dalam mendukung pemahaman konsep geometri bangun ruang. Hasil ini sejalan dengan berbagai studi yang menekankan pentingnya media visual interaktif dalam memfasilitasi pembelajaran. Hasil penelitian ini diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Mabarun (2025) yang menunjukkan bahwa pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran interaktif secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, integrasi Canva dalam pembelajaran matematika sangat dianjurkan sebagai pendekatan alternatif yang inovatif dalam proses pengajaran.

3. Uji Normalitas Data

Uji normalitas data yang dianalisis menggunakan IBM SPSS, hasil pengujiannya disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Tes Normalitas SPSS

	Kolmogorof-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
KK <i>Pretest</i>	.200	14	.133	.899	14	.108
KK <i>Posttest</i>	.320	14	<0,001	.850	14	.022
KE <i>Pretest</i>	.237	14	.033	.879	14	.057
KE <i>Posttest</i>	.263	14	.010	.811	14	.007

Berdasarkan hasil analisis normalitas, data KK *Pretest* (kelas kontrol) menunjukkan bahwa nilai signifikansi (Sig.) untuk KK *Pretest* sebesar 0,133 yang diperoleh dari uji *Kolmogorov-Smirnov*. Selain itu, hasil uji *Shapiro-Wilk* menunjukkan nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,108. Karena kedua nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05 ($0,133 \geq 0,05$ dan $0,108 \geq 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa data KK *Pretest* mengikuti distribusi normal. Hal ini dapat dibuktikan dengan distribusi skor pada kelompok KK *Pretest* (kelas kontrol) mengikuti pola kurva normal.

Di sisi lain, untuk data KK *Posttest* (kelas kontrol), hasil dari uji *Kolmogorov-Smirnov* yang telah dilakukan menunjukkan nilai signifikansinya (Sig.) kurang dari 0,001. Uji *Shapiro-Wilk* memberikan nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,022. Dikarenakan kedua nilai signifikansi tersebut berada dibawah 0,05 ($< 0,001 < 0,05$ dan $0,022 < 0,05$), maka dapat menyimpulkan bahwa data KK *Posttest* tidak mengikuti distribusi normal. Hal tersebut menunjukkan bahwa distribusi nilai pada kelompok KK *Posttest* (kelas kontrol) cenderung menyimpang dari distribusi normal.

Hasil dari uji *Kolmogorov-Smirnov* untuk KE *Pretest* (kelas eksperimen), menunjukkan nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,033. Di sisi lain, hasil uji *Shapiro-Wilk* memberikan nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,057. Meskipun terdapat sedikit perbedaan antara kedua uji tersebut, dengan *Kolmogorov-Smirnov* mengindikasikan



ketidaknormalan dan *Shapiro-Wilk* mengindikasikan normalitas, namun uji *Shapiro-Wilk* secara umum dianggap lebih kuat dalam mendeteksi normalitas, terutama untuk jumlah sampel yang kecil ($n=14$). Karena nilai *Shapiro-Wilk* Signifikansinya sebesar 0,057 ($\geq 0,05$), maka dapat kita simpulkan bahwa data KE *Pretest* (kelas eksperimen) mengikuti distribusi normal.

Untuk data KE *Posttest* (kelas eksperimen), diperoleh hasil signifikansi (Sig.) dari uji *Kolmogorov-Smirnov* sebesar 0,010, sedangkan uji *Shapiro-Wilk* memberikan hasil signifikansi (Sig.) sebesar 0,007. Dikarenakan kedua nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari taura signifikansi 0,05 ($0,010 < 0,05$ dan $0,007 < 0,05$), dapat kita simpulkan bahwa data KE *Pretest* mengikuti distribusi normal.

4. Uji Lanjutan *Posttest* Yang mengikuti distribusi Tidak Normal: Uji Mann-Whitney U

Mengingat hasil uji normalitas yang terbukti bahwa data KK *Posttest* (kelas control) dan KE *Posttest* (kelas eksperimen) tidak berdistribusi normal, maka dilakukan analisis statistik untuk membandingkan kelompok kontrol dan eksperimen dengan hasil *Posttest* (yang mengindikasikan data tidak normal) dengan menggunakan uji *Mann-Whitney U*. Uji ini merupakan uji teknik non parametrik yang dapat digunakan untuk membuat perbandingan antara dua kelompok independen, terutama pada situasi di mana data tidak mendukung hipotesis normalitas. Metode ini memungkinkan analisis yang lebih akurat dalam situasi di mana distribusi data tidak dapat dianggap normal.

Tabel 2. Hasil Ranks Uji Mann-Whitney U

	Kelompok	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Nilai <i>Posttest</i>	Kontrol	14	9.00	126.00
	Eksperimen	14	20.00	280.00
	Total	28		

Tabel 3. Hasil Statistic Uji Mann-Whitney U

	Nilai <i>Posttest</i>
Mann-Whitney U	21.000
Wilcoxon	126.000
Z	-3.682
Asymp. Sig. (2-tailed)	<,001
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	<,001 ^b

Dari Tabel Ranks, kelompok Kontrol memiliki 14 sampel dengan rata-rata peringkat (*Mean Rank*) 9.00 dan jumlah peringkat (*Sum of Ranks*) 126.00. Sebaliknya, kelompok Eksperimen juga terdiri dari 14 sampel, tetapi dengan *Mean Rank* yang lebih tinggi, yaitu 20.00, dan *Sum of Ranks* sebesar 280.00. Perbedaan ini menunjukkan adanya perbedaan antara kedua kelompok.

5. Hasil Observasi

Observasi berlangsung selama pembelajaran matematika di kelas VIII yang menekankan pada materi bangun ruang, telah dilakukan observasi terhadap penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran. Hasil observasi membuktikan bahwa Canva berhasil membuat suasana belajar menjadi lebih interaktif dan menarik. Siswa tampak bersemangat dalam mengikuti pelajaran, memiliki peran yang aktif dalam diskusi, dan menunjukkan ketertarikan terhadap materi yang diajarkan. Presentasi visual dari bentuk-bentuk bangun ruang melalui

Canva menjadikan siswa lebih mudah dalam memahami konsep-konsep yang sebelumnya dianggap sukar, seperti perhitungan volume juga luas permukaan.

Dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional, siswa di kelas eksperimen menunjukkan peningkatan kepercayaan diri, lebih aktif bertanya, dan memiliki konsentrasi yang lebih baik selama proses belajar. Dari segi pencapaian akademik, terdapat lonjakan signifikan setelah penerapan media Canva. Sebelum penggunaan Canva, rata-rata nilai siswa tercatat pada angka 42,86. Namun, setelah mengikuti pembelajaran dengan bantuan Canva, nilai rata-rata meningkat secara drastis menjadi 87,86. Semua siswa menunjukkan kemajuan dalam hasil belajar, di mana sebagian besar mengalami peningkatan yang baik, dan beberapa bahkan mencapai kategori yang sangat tinggi. Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil studi, yang menegaskan bahwa peran krusial motivasi belajar dan efektivitas metode pengajaran, khususnya penggunaan media pembelajaran yang menarik, dalam mendorong minat dan prestasi belajar siswa.

Observasi menunjukan bahwa pemanfaatan aplikasi canva secara signifikan meningkatkan prestasi akademik siswa. Canva terbukti efektif dalam mendukung pemahaman konsep matematika yang kompleks, bahkan bagi siswa dengan kemampuan yang berbeda sekaligus menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan relevan dengan era digital.

Temuan ini mengindikasikan bahwa dengan menerapkan aplikasi Canva Kita tidak hanya fokus pada terciptanya lingkungan belajar lebih menarik dan menyenangkan, tetapi juga memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pemahaman serta capaian hasil belajar siswa. Selain itu juga hasil studi yang telah dilakukan oleh Anissa & Limbong (2024), membuktikan dengan menggunakan aplikasi Canva dalam pembelajaran matematika dapat secara substansial meningkatkan interaksi dan juga pemahaman siswa. Penelitian lain yang dilakukan Purba & Harahap (2022), juga terbukti bahwa Canva membantu pendidik dalam proses penyampaian materi dengan cara yang lebih menarik, sehingga memudahkan siswa dalam memahami konsep-konsep bangun ruang yang bersifat abstrak.

Dari hasil observasi, dapat disimpulkan bahwa penggunaan alat bantu ajar Canva dalam proses belajar mengajar sangat efektif dalam meningkatkan prestasi akademik siswa. Selain itu, Canva juga berhasil menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna, sejalan dengan perkembangan teknologi pendidikan saat ini. Oleh karena itu, Canva berperan sebagai alat bantu yang efektif dalam membantu siswa mempelajari konsep-konsep matematika yang kompleks, terutama bagi mereka yang memiliki kemampuan berbeda.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di SMPK Yos Sudarso dengan siswa kelas VIII, dapat peneliti simpulkan bahwa integrasi Canva dalam mendukung proses belajar mengajar memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan akademik siswa, khususnya pada pokok bahasan bangun ruang. Analisis statistik mengungkapkan bahwa terdapat perbedaan yang jelas dalam prestasi akademik antara siswa yang memperoleh pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi Canva dengan mereka yang belajar menggunakan metode konvensional.



Uji nonparametrik *Mann-Whitney U* ($p < 0,001$) mengonfirmasi pengaruh signifikan Canva terhadap hasil belajar siswa, ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata kelompok eksperimen dari 42,86 menjadi 87,86. Peningkatan ini didukung observasi lapangan: siswa menjadi lebih aktif, antusias dan percaya diri, karena visualisasi bangun ruang yang menarik dan mempermudah pemahaman konsep kompleks.

DAFTAR PUSTAKA

- Anissa, F. N., & Limbong, A. M. N. (2024). *Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII di SMP Islam Tambora*. 1(1), 33–43.
- Harris, D. (2023). Spatial reasoning in context: bridging cognitive and educational perspectives of spatial-mathematics relations. *Frontiers in Education*, 8(December), 1–13. <https://doi.org/10.3389/feduc.2023.1302099>
- Isnaini, K. N., Sulistiyani, D. F., & Putri, Z. R. K. (2021). Pelatihan Desain Menggunakan Aplikasi Canva. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 5(1), 291. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v5i1.6434>
- Lestari, M., Noviyila, D., Ansyar, R., Sciences, N., Study, E., Jambi, U., Sciences, N., Study, E., Jambi, U., Education, C., Program, S., Universitas, T. T., Matematika, P., & Literatur, T. (2024). *PERAN APLIKASI CANVA DALAM PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA Martha Lestari 1, Dania Noviyila 2, Rayandra Ansyar 3*. 4(3), 172–181.
- Mabarun, M. (2025). *Pengembangan media pembelajaran interaktif aplikasi canva untuk meningkatkan hasil belajar ipas siswa kelas v sekolah dasar skripsi*.
- Nachsyahbandi, Fahmi Shidiq, Amam, A., & Aolihah, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Aplikasi Canva Berbasis Konservasi Ciung Wanara. *Prosiding Galuh Mathematics National Conference (GAMMA NC)*, 2(1), 1–8. <http://repository.unigal.ac.id/handle/123456789/2025>
- Nakula, J., Ilmu, P., Sosial, I., Rusnia, I., Suriani, A., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., Pendidikan, F. I., & Padang, U. N. (2025). *Dampak Penggunaan Media Pengajaran Interaktif dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar pembelajaran . Schunk (2012) menyatakan bahwa motivasi belajar ialah hal yang . 3*.
- Octavyanti, N. P. L., & Wulandari, I. G. A. A. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 66–74. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32223>
- Pangeran, G. B., Zumaro, A., & Khusnadin, M. H. (n.d.). *Pendidikan Sosial Berbasis Islam : Pendekatan Terpadu dalam Membangun Karakter dan Persatuan Masyarakat*. 0738(1), 61–69.
- Pinilla, R. K. (2024). Spatial reasoning in mathematics standards: identifying how early elementary educators are systematically supported to teach spatial skills. *Frontiers in Education*, 9(June), 1–13. <https://doi.org/10.3389/feduc.2024.1407388>



- Purba, Y. A., & Harahap, A. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di SMPN 1 NA IX-X Aek Kota Batu. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 1325–1334. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1335>
- Putra Pratama, M., Sampelolo, ; Rigel, & Tulak, T. (2023). Mengembangkan Materi Pembelajaran Interaktif Dengan Canva Untuk Pendidikan Di Smp. *Resona: Jurnal Ilmiah Pengabdian Masyarakat*, 7(2), 290–297. <https://journal.stiem.ac.id/index.php/resona/article/view/1843/757>
- Setyowati. (2007). *Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Vii Smpn 13 Semarang Skripsi*.
- Sucipto, M. F., & Firmansyah, D. (2021). *ANALISIS MINAT BELAJAR SISWA SMP PADA PEMBELAJARAN*. 8(2), 376–380.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7(2), 79. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i2.104261>
- Tyas, N. M. (2017). Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Matematika Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Di Kecamatan Ungaran Barat Kabupaten Semarang. In *Digital Repository IAIN Purwokerto*.

