

## PENGARUH APVABEL (APLIKASI CANVA PEMBELAJARAN) DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VII DI SMPN 2 CICURUG

**Abduloh Yusup<sup>1</sup>, Isma Nastiti Maharani<sup>2</sup>, Dadan Rahmat<sup>3</sup>**

Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sukabumi  
Jalan Raya Syamsudin No. 50 Cikole, Kota Sukabumi  
Email: [abdulohyusup77@gmail.com](mailto:abdulohyusup77@gmail.com), [isma358@ummi.ac.id](mailto:isma358@ummi.ac.id)  
[dadanrahmat@ummi.ac.id](mailto:dadanrahmat@ummi.ac.id)

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh apvabel (aplikasi canva pembelajaran) dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII di SMPN 2 Cicurug. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) Model John Elliott. Melalui 3 Siklus Mulai dari perencanaan, pelaksanaan dan refleksi. Partisipan penelitian adalah siswa kelas VII-B yang berjumlah 29 siswa. Alat pengumpulan data menggunakan Tes dan lembar observasi. Hasil penelitian menunjukkan nilai hasil belajar siswa pada kegiatan pra siklus memperoleh persentase rata-rata 31,03% dengan kategori rendah, pada siklus I memperoleh persentase rata-rata 37,93% dengan kategori rendah, kemudian pada siklus II memperoleh persentase rata-rata 58,62% dengan kategori sedang, dan dilanjutkan pada siklus III memperoleh persentase rata-rata 79,31% dengan kategori baik. Data tersebut menunjukkan bahwa pengaruh penggunaan media Aplikasi Canva dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada kelas VII di SMPN 2 Cicurug tahun ajaran 2023/2024

**Kata Kunci :** Media Aplikasi Canva, Hasil Belajar TIK, Sekolah Menengah Pertama

*Abstract: This research aims to determine the effect of apvabel (the Canva learning application) in improving the learning outcomes of class VII students at SMPN 2 Cicurug. The type of research used is the John Elliott model of classroom action research (PTK). Through 3 cycles starting from planning, implementation and reflection. The research participants were 29 students in class VII-B. Data collection tools use tests and observation sheets. The research results show that the value of student learning outcomes in pre-cycle activities obtained an average percentage of 31.03% in the low category, in cycle I obtained an average percentage of 37.93% in the low category, then in cycle II obtained an average percentage of 58.62% in the medium category, and continued in cycle III obtaining an average percentage of 79.31% in the good category. This data shows that the influence of using the Canva Application media can improve student learning outcomes in class VII at SMPN 2 Cicurug in the 2023/2024 academic year*

**Keywords:** Canva Application Media, ICT Learning Outcomes, Junior High School

### **History :**

Submit 24 Maret 2024, review 24 Juni 2024, accepted 29 Juni 2024

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran untuk peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan dirinya dan masyarakat. Untuk memenuhi semua itu, maka di era digital saat ini manusia perlu belajar teknologi informasi dan komunikasi dalam menjalankan suatu pendidikan.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat sejak lama telah dimanfaatkan dalam dunia pendidikan. Hal tersebut dijelaskan oleh (Rusman, 2013) dalam (Syarif Hidayatullah, 2021) yaitu pengertian teknologi merupakan istilah yang berasal dari bahasa Yunani, *techne* dan *logia*. *Techne* memiliki arti “keahlian”, sementara *logia* memiliki arti “pengetahuan”. Selain itu, kata teknologi dapat diidentifikasi dari bahasa latin yaitu *texere* yang memiliki arti “menyusun atau membangun”. Hal ini relevan dengan apa yang disampaikan Pusat Kurikulum Kemendiknas (sekarang Kemendikbud) yang dikutip oleh (Rusman, 2013) dalam (Syarif Hidayatullah, 2021) yang menyatakan bahwa ruang lingkup Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) mencakup dua aspek, yaitu: (1) teknologi informasi adalah meliputi segala hal yang berkaitan dengan proses, penggunaan sebagai alat bantu, manipulasi, dan pengelolaan informasi dan (2) teknologi komunikasi adalah segala hal yang berkaitan dengan penggunaan alat bantu untuk memproses dan mentransfer data dari perangkat yang satu ke lainnya. Berdasarkan penjabaran di atas, dapat disimpulkan bahwa pada dasarnya teknologi informasi dan

komunikasi adalah suatu upaya untuk menyampaikan informasi dengan menggunakan perangkat komputer baik menggunakan perangkat keras maupun perangkat lunak.

Menurut Ramli, (2012) pengertian media pembelajaran Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. (Pustekom Depdikbud). Media sebagai segala bentuk dan saluran yang dipergunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi (AECT). Media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar (Gagne, dalam Ramli, 2012). Media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan dan merangsang siswa untuk belajar, seperti buku, film, kaset, dan lain-lain Briggs dalam Ramli, 2012). Agak berbeda dengan batasan yang diberikan NEA, media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual beserta peralatannya. Media hendaknya dimanipulasi hingga dapat dilihat, didengar, dan dibaca. Dari batasan-batasan di atas, terdapat persamaannya di antaranya bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa agar proses belajar berjalan optimal.

Menurut Munir, (2013) pemanfaatan media dalam hal pembelajaran dikuatkan oleh penuturan Computer Teknologi Research (CTR) yang menyatakan bahwa “orang hanya mampu mengingat 20% dari yang dilihat dan 30% dari yang didengar, tetapi orang yang dapat mengingat 50% dari yang dilihat dan didengar dan 80% dari yang dilihat dan didengar dan dilakukan sekaligus”.

Pernyataan di atas memberikan gambaran bahwa “seiring dengan pesatnya perkembangan media pembelajaran, baik software maupun hardware akan membawa perubahan bergesernya peranan guru sebagai penyampai pesan, guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber belajar dalam kegiatan pembelajaran” (Rusman, 2013) dan penelitian ini dilakukan atas dasar potensi dan masalah yang terjadi di lapangan setelah melalui observasi, adapun potensi dan masalah yang ada lebih kepada pengembangan media pembelajaran.

Menurut Monoarfa & Haling, (2021) penyusunan materi ajar akan lebih mutakhir jika dipadupadankan dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sangat diperlukan untuk penyampaian materi khususnya dengan menggunakan visualisasi. Jenis media presentasi bisa digunakan untuk membantu dalam menjelaskan materi. Presentasi adalah sebuah show dari satu atau beberapa tampilan yang ditonton dan diharapkan memberikan pengaruh untuk memberikan fokus perhatian dari audiens.

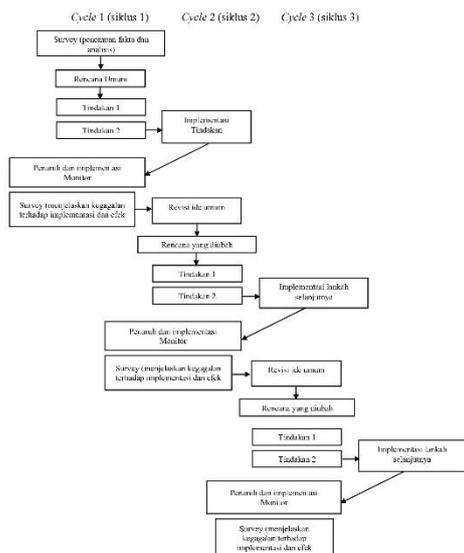
Menurut Kusrianto, (2013) menegaskan bahwa komunikasi secara visual dalam bentuk signal-signal yang disampaikan secara nonverbal, 93% dapat mencapai sasaran, yakni pemahaman diterima oleh audiens. Pengertian isyarat non verbal yang dimaksud adalah berupa bahasa gambar yang mampu mengembangkan imajinasi audiens lebih dalam dan lebih luas dibanding pesan verbal, baik berupa auditori maupun pesan teks. Intinya bahwa teks lebih bersifat pasti dan terbatas pada satu definisi, sementara gambar dapat memberi peluang multi interpretasi tanpa batas. Salah satu dari banyaknya aplikasi yang telah hadir dalam dunia teknologi ialah canva. Canva adalah program desain online yang

menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, Jurnal Sasindo UNPAM, Vol 8, No 2, Desember 2020 82 spanduk, penanda buku, buletin, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi canva. Adapun jenis-jenis presentasi yang ada pada canva seperti 1088 presentasi kreatif, pendidikan, bisnis, periklanan, teknologi, dan lain sebagainya. Menurut Tanjung & Faiza, (2019) adapun kelebihan dalam aplikasi canva dapat dilihat sebagai berikut: 1. Memiliki beragam desain yang menarik 2. Mampu meningkatkan kreativitas guru dan siswa dalam mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yang telah disediakan. 3. Menghemat waktu dalam media pembelajaran secara praktis. 4. Dalam mendesain, tidak harus memakai laptop, tetapi dapat dilakukan melalui gawai. Melihat pentingnya keberadaan pengembangan media presentasi Prezi seperti penjelasan di atas, maka guru perlu untuk meningkatkan kompetensinya dalam mengembangkan media pembelajaran canva.

Kondisi Pembelajaran TIK di SMPN 2 Cicurug yakni ada dua laboratorium TIK dimana fasilitas ruangan lab tika dilengkapi 32 set komputer, 1 proyektor, 1 microphone, sepasang speaker dan dilengkapi dengan jaringan internet untuk mendukung kegiatan pembelajaran siswa, dimana siswa SMPN 2 Cicurug total keseluruhan kurang lebih 960 siswa mulai dari kelas VII sampai kelas IX. Setiap kelas ada 32 siswa.

## **METODOLOGI PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) Model John Elliott. Melalui 3 siklus, mulai dari perencanaan, pelaksanaan dan refleksi.



Bagan 3.1 Alur Penelitian Model John Elliott (Martani Kuswandari (2014:25))

Partisipan dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelas VII di SMPN 2 Cicurug tahun ajaran 2023/2024 yang berjumlah 29 siswa. Subjek penelitian ini dilaksanakan berdasarkan penemuan permasalahan yang ada di Kelas VII adapun permasalahan pada penelitian ini yaitu mengenai hasil belajar siswa di pelajaran TIK.

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran untuk kelas VII semester I dilaksanakan dalam ruang kelas dengan durasi 2 jam. Pada siklus pertama, fokus pembelajaran adalah Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dengan materi sejarah perkembangannya dari masa lampau hingga saat ini. Tujuan utamanya adalah untuk mencapai KD 1.2 yang memerlukan deskripsi tentang sejarah perkembangan TIK dari masa lampau hingga saat ini.

RPP diperoleh dari pengamatan hasil untuk mengekspos temuan dari guru dan siswa selama pembelajaran. Langkah-langkah pembelajaran TIK dengan menggunakan aplikasi Canva adalah sebagai berikut: 1) Memulai dengan kegiatan pendahuluan, 2) Penyampaian materi secara umum, 3) Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran, 4) Menutup pembelajaran.

Pengantar pra-siklus adalah langkah awal dalam penelitian yang bertujuan untuk mengamati kegiatan pembelajaran yang terkait dengan prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran TIK. Berdasarkan hasil Pretest yang dilakukan pada tanggal 02 Agustus 2023, diketahui bahwa kemampuan belajar siswa dalam mata pelajaran TIK masih sangat rendah. Hanya 9 siswa (31,03%) yang berhasil mencapai nilai di atas 61, yang merupakan standar minimal kelulusan sekolah, sedangkan 20 siswa lainnya (68,96%) mendapat nilai di bawah 61. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih belum mencapai standar kelulusan yang ditetapkan sekolah. Oleh karena itu, fakta dari hasil pretest tersebut mengindikasikan bahwa proses dan hasil pembelajaran TIK di kelas VII SMPN 2 Cicurug masih jauh dari yang diharapkan.

Berikut adalah catatan dari pengamatan kegiatan guru pada siklus I:

**Tabel 1 Menyajikan Hasil Pengamatan Terhadap Guru**

No	Aspek yang diamati	Skor			
		1	2	3	4
1.	Menyiapkan lingkungan, perangkat, dan sarana pembelajaran			√	
2.	Melakukan pengecekan kesiapan siswa.		√		
3.	Menyampaikan kompetensi yang akan dicapai dalam kegiatan		√		
4.	Melakukan apersepsi		√		
5.	Penguasaan materi pembelajaran		√		
6.	Mengkaitkan materi dengan pengetahuan yang	√			
7.	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan tingkat	√			
8.	Berorientasi pada kegiatan siswa		√		
9.	Menggunakan waktu secara efisien		√		
10.	Menggunakan media pembelajaran secara efektif dan efisien		√		
11.	Melibatkan siswa dalam menggunakan media		√		

12.	Memantau kemajuan belajar siswa		√		
13.	Melakukan evaluasi akhir sesuai dengan kompetensi siswa			√	
14.	Menyusun rangkuman dengan melibatkan siswa		√		
15.	Memberi tugas pengayaan tindak lanjut				√

Dari data yang terdapat pada Tabel 1 mengenai penggunaan media audio visual oleh guru, dapat dinyatakan bahwa rata-rata penilaian terhadap kinerja guru adalah 2, menunjukkan bahwa kinerja mereka cenderung jarang atau kurang.

Sementara itu, berikut adalah hasil pengamatan terkait aktivitas guru pada siklus II.

**Tabel 2 Menyajikan Hasil Pengamatan Terhadap Guru**

No	Aspek yang diamati	Skor			
		1	2	3	4
1.	Menyiapkan ruang, alat, dan media pembelajaran			√	
2.	Memeriksa kesiapan siswa		√		
3.	Menyampaikan kompetensi yang akan dicapai dalam kegiatan			√	
4.	Melakukan apersepsi			√	
5.	Penguasaan materi pembelajaran			√	
6.	Mengkaitkan materi dengan pengetahuan yang relevan			√	
7.	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan tingkat perkembangan		√		
8.	Berorientasi pada kegiatan siswa			√	
9.	Menggunakan waktu secara efisien			√	
10.	Menggunakan media pembelajaran secara efektif dan efisien				√
11.	Melibatkan siswa dalam menggunakan media				√
12.	Memantau kemajuan belajar siswa		√		

13.	Melakukan evaluasi akhir sesuai dengan kompetensi siswa			√	
14.	Menyusun rangkuman dengan melibatkan siswa			√	
15.	Memberi tugas pengayaan tindak lanjut				√

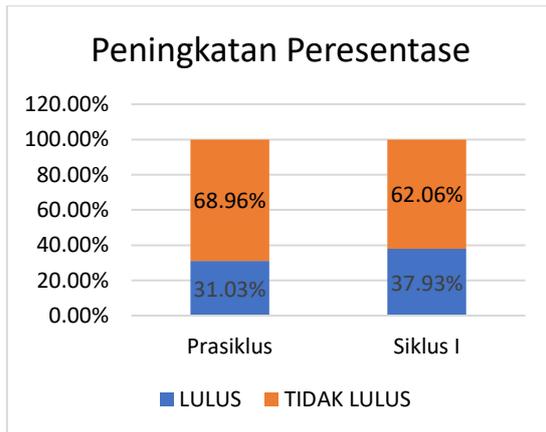
Data dari Tabel 2 menunjukkan bahwa aktivitas guru memiliki rata-rata penilaian 3, yang menunjukkan bahwa kinerjanya sering atau baik. Pada siklus II, terjadi peningkatan aktivitas rata-rata guru dibandingkan dengan siklus sebelumnya.

**Tabel 3 Observasi atau Pengamatan terhadap Guru**

No	Aspek yang diamati	Skor			
		1	2	3	4
1.	Menyiapkan ruang, alat, dan media pembelajaran				√
2.	Memeriksa kesiapan siswa				√
3.	Menyampaikan kompetensi yang akan dicapai dalam kegiatan				√
4.	Melakukan apersepsi				√
5.	Penguasaan materi pembelajaran				√
6.	Mengkaitkan materi dengan pengetahuan yang relevan				√
7.	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan tingkat perkembangan				√
8.	Berorientasi pada kegiatan siswa			√	
9.	Menggunakan waktu secara efisien			√	
10.	Menggunakan media pembelajaran secara efektif dan efisien				√
11.	Melibatkan siswa dalam menggunakan media				√
12.	Memantau kemajuan belajar siswa			√	
13.	Melakukan evaluasi akhir sesuai dengan kompetensi siswa				√
14.	Menyusun rangkuman dengan melibatkan siswa			√	
15.	Memberi tugas pengayaan tindak lanjut				√

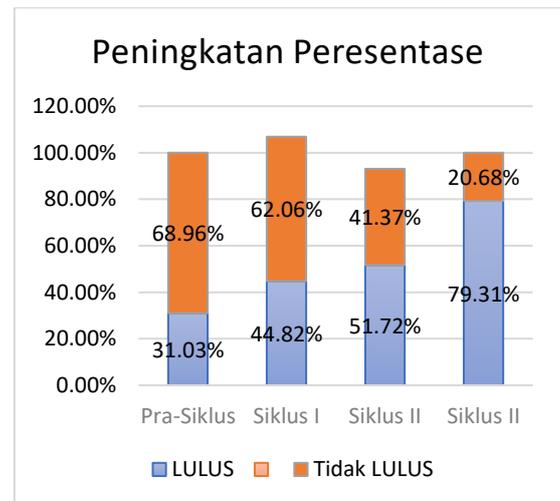
Data yang terdapat dalam Tabel 3 menunjukkan bahwa aktivitas guru memiliki rata-rata penilaian 4, yang menandakan bahwa kinerjanya selalu atau sangat baik. Pada siklus III, terdapat peningkatan aktivitas rata-rata guru dibandingkan dengan siklus sebelumnya. Berikut adalah diagram presentase ketuntasan siswa selama pembelajaran.

**Gambar 1 Diagram Presentase Siklus I**



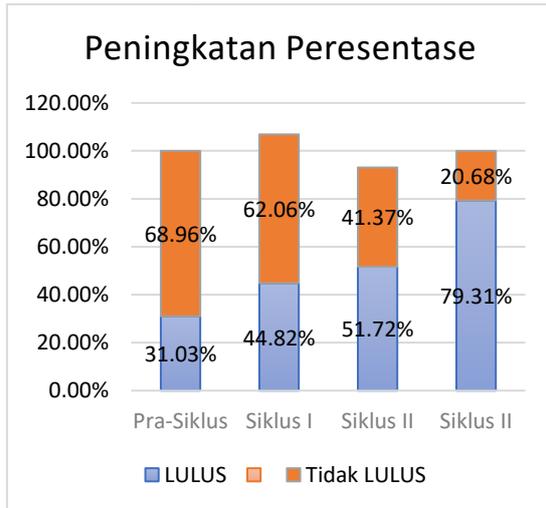
Dari Gambar 1 di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil dari siklus I menunjukkan tingkat keberhasilan yang cukup dalam mencapai ketuntasan belajar siswa. Presentase kelulusan pada pretest adalah 31,03%, kemudian meningkat menjadi 37,93% setelah dilakukan tindakan pada siklus I. Artinya, sebanyak 11 peserta didik berhasil mencapai nilai di atas KKM (61). Namun, 18 peserta didik lainnya masih berada di bawah KKM (61), hal ini mungkin disebabkan oleh beberapa faktor, termasuk kurangnya partisipasi beberapa siswa saat sesi tanya jawab dengan guru. Oleh karena itu, penulis perlu melakukan perbaikan melalui tindakan pada siklus II. Salah satu tindakan yang diambil adalah menerapkan media aplikasi Canva untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran TIK.

**Gambar 2 Diagram Presentase Siklus II**



Berdasarkan Gambar 2 di atas, disimpulkan bahwa hasil dari siklus II menunjukkan keberhasilan dalam mencapai ketuntasan belajar peserta didik. Pada pra-siklus, presentase kelulusan dari 29 peserta didik hanya mencapai 31,03%, di mana 9 peserta didik mencapai KKM (61), sedangkan sisanya, yaitu 20 peserta didik belum mencapai KKM (61), dengan persentase 68,98%. Setelah diberikan tindakan pada siklus I, presentase meningkat menjadi 37,93%, dengan 11 peserta didik mencapai nilai di atas KKM (61), sementara 18 peserta didik lainnya masih di bawah KKM (61). Pada siklus II, presentase meningkat menjadi 58,69%, di mana 17 peserta didik mencapai nilai di atas KKM (61), sedangkan 12 peserta didik masih di bawah KKM (61). Beberapa faktor, seperti ketidakaktifan beberapa siswa saat sesi tanya jawab dengan guru, mungkin menjadi penyebabnya. Oleh karena itu, penulis perlu melakukan perbaikan dengan melaksanakan tindakan pada siklus III, dengan menerapkan media aplikasi Canva untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran TIK.

**Gambar 3 Diagram Presentase Siklus III**



Berdasarkan Gambar 2 di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil dari siklus III menunjukkan keberhasilan dalam mencapai ketuntasan belajar peserta didik, dengan presentase peningkatan sebesar 79,31%. Hal ini mengindikasikan bahwa sebanyak 23 peserta didik telah mencapai nilai di atas KKM (61), sementara 6 peserta didik lainnya masih di bawah KKM (61). Oleh karena itu, penelitian ini dihentikan, meskipun masih ada aspek yang perlu diperbaiki. Namun, upaya perbaikan pembelajaran akan terus berlanjut.

### Kesimpulan

Penerapan APVABEL (Aplikasi Canva Pembelajaran) dalam pembelajaran TIK untuk siswa kelas VII SMPN 2 Cicurug selama siklus III menghasilkan perkembangan berikut. Terjadi peningkatan dalam prestasi belajar siswa kelas VII-B SMPN 2 Cicurug dari siklus I hingga siklus III. Sebelum tindakan, rata-rata nilai siswa adalah 56,20. Pada siklus I, terjadi peningkatan rata-rata menjadi 59,82. Kemudian, pada siklus II, rata-rata nilai meningkat menjadi 68,62, dan pada akhir siklus III, terjadi peningkatan yang signifikan menjadi 72,75.

Berdasarkan analisis data dan hasil penelitian di atas, disarankan kepada Kepala Sekolah untuk mendorong para

guru TIK untuk menerapkan teknologi berbasis APVABEL dalam pembelajaran TIK serta mata pelajaran lainnya. Peneliti berharap hasil penelitian ini dapat menjadi referensi dalam pengembangan model pembelajaran di sekolah serta menjadi acuan bagi peneliti lainnya.

### Daftar Pustaka

- Kusrianto, A. (2013). *Business Presentation. Elex Media 1092 Komputindo*. Elex Media 1092 Komputindo Kompas Gramedia.
- Monoarfa, M., & Haling, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru. *Seminar Nasional Hasil Pengabdian*, 1–7.
- Munir. (2013). *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Alfabeta.
- Ramli, M. (2012). Media Teknologi Pembelajaran. *IAIN Antasari Press*, 1–3.
- Rusman. (2013). *Model-model Pembelajaran*. Rajagrafindo Persada.
- Syarif Hidayatullah. (2021). *Teknologi Informasi Dan Komunikasi*. TareBooks.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *VoteTEKNIKA: Jurnal Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika, (Online), Vol.7 No.2*. <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/voteknika/article/view/104261>,
- Zaenal Aqib. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Yrama Widya.