

## **enerapan Media Canva Dalam Pembelajaran Klasifikasi Makhluk Hidup Smpn 19 Takengon**

Eriawati<sup>1)</sup>, Nurlia Zahara<sup>2)</sup>, Anisa Ayu Rizki<sup>3)</sup>.

<sup>1-3</sup>Pendidikan Biologi, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, Indonesia.

Email: eriawati@ar-raniry.ac.id

**Abstrak.** Proses pembelajaran IPA di SMPN 19 Takengon selama ini masih berlangsung secara konvensional, di mana kebiasaan guru lebih dominan menggunakan media buku dan papan tulis tanpa melibatkan penggunaan media pembelajaran yang variatif dan interaktif. Hal ini menyebabkan peserta didik menjadi pasif dalam proses belajar, serta mengalami kesulitan dalam memahami konsep IPA. Upaya dalam mengatasi permasalahan ini salah satunya adalah dengan menerapkan media pembelajaran berbantuan aplikasi canva. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hasil belajar peserta didik kelas VII SMPN 19 Takengon. Penelitian ini menggunakan metode pre-experiment menggunakan jenis desain one group pre-test and post-test design. Populasi dalam penelitian ini seluruh siswa kelas VII SMPN 19 Takengon yang terdiri dari satu kelas saja, sedangkan sampel dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VII yang berjumlah 35 peserta didik. Teknik pengumpulan data dengan Tes hasil belajar berupa pre-test dan post-test. Data yang terkumpul dianalisis menggunakan kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 65. Skor rata-rata pre-test adalah 32 dengan kategori tidak tuntas, sedangkan skor rata-rata post-test meningkat menjadi 78 dengan kategori tuntas. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa penerapan media pembelajaran berbantuan aplikasi canva tuntas meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik, serta mencapai KKM yang telah ditetapkan.

**Kata kunci:** Media Canva, Klasifikasi Makhluk Hidup, Hasil Belajar

**Abstract.** The Science learning process at SMPN 19 Takengon has historically been conducted conventionally, where teachers predominantly use textbooks and whiteboards without utilizing varied and interactive learning media. This has resulted in student passivity during the learning

process and difficulties in comprehending **Science** concepts. One effort to address this issue is the implementation of learning media assisted by the Canva application. This study aims to analyze the learning outcomes of Grade VII students at SMPN 19 Takengon. This research employed a pre-experimental method with a one-group pre-test and post-test design. The population of this study comprised all Grade VII students at SMPN 19 Takengon, consisting of a single class, while the sample included 35 students. Data were collected using learning outcome tests, consisting of a pre-test and a post-test. The collected data were analyzed based on the Minimum Mastery Criteria (KKM) of 65. The results showed that the average pre-test score was 32 (incomplete category), whereas the average post-test score increased to 78 (complete category). The study concludes that the implementation of learning media assisted by the Canva application successfully improved student activities and learning outcomes, achieving the established KKM.

**Keywords:** *Canva Media, Classification of Living Things, Learning Activities, Learning Outcomes.*

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dapat memberikan pengaruh yang positif bagi kehidupan, baik dalam bidang ekonomi, politik, budaya, maupun pendidikan. Perkembangan teknologi dalam pendidikan memberikan tempat untuk dunia pendidikan untuk menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap meningkatkan kualitas pendidikan dan pengembangan teknologi dalam bidang pendidikan Permatasari,V.D. dkk, (2024:1215). Perkembangan teknologi di dunia pendidikan juga mengharuskan seorang guru selalu mengupdate perkembangan teknologi dengan tujuan untuk memanfaatkan teknologi dan mengadaptasikannya dalam proses belajar dan mengajar di kelas.

Sebagai seorang guru banyak hal yang dapat dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar, diantaranya dengan menggunakan media dan model dalam proses

pembelajaran. Dalam proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting, karena dalam kegiatan ketidak jelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Kerumitan bahan yang akan disampaikan kepada peserta didik dapat disederhanakan dengan bantuan media. Media dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu. Syaiful Bahri Djamarah, S. B dan Zain, A. (2010:120).

Media pembelajaran adalah suatu benda digunakan sebagai alat bantu penghubung (media komunikasi) dalam proses interaksi belajar mengajar untuk meningkatkan efektifitas hasil belajar siswa. Media benda yang dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar. Ramli, M (2015:132). Penggunaan media pembelajaran di sekolah tersebut belum bervariasi melainkan masih menggunakan media konvensional. Berdasarkan hasil observasi di SMPN 19 Takengon Pada Tanggal 11 Februari 2025, media pembelajaran yang digunakan masih konvensional yang berupa media buku teks yang berbentuk cetak, papan tulis.

Penggunaan media konvensional dalam proses pembelajaran berdampak terhadap hasil belajar dan daya tarik siswa untuk belajar. Media pembelajaran konvensional adalah media pembelajaran yang sudah biasa digunakan dalam proses belajar mengajar di sekolah tersebut. Penggunaan media konvensional tersebut dikarenakan oleh keterbatasan fasilitas yang dimiliki sekolah, hal ini berdasarkan informasi dari guru yang diperoleh dari hasil wawancara dengan Guru IPA dan Siswa Kelas VII Di SMPN 19 Takengon Pada Tanggal 11 Februari 2025. Permasalahan yang dihadapi adalah dalam menyampaikan konsep-konsep abstrak seperti klasifikasi makhluk hidup. Banyak siswa mengalami kesulitan memahami hierarki taksonomi (kingdom, filum, kelas, dan seterusnya) hanya melalui penjelasan verbal atau buku teks. Seiring dengan kemajuan teknologi pendidikan, penggunaan media digital seperti Canva menawarkan potensi sebagai alat bantu visual yang interaktif dan menarik.

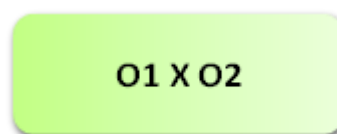
Canva merupakan sebuah tool desain grafis yang membantu penggunaan

merancang desain kreatif secara online. Canva adalah platform desain grafis yang digunakan untuk membuat grafis media sosial, presentasi, poster, dokumen serta konten visual lainnya. Yuliana, D. dkk, (2023:249).

Aplikasi Canva mempunyai kelebihan dan kekurangan, dimana kelebihan aplikasi Canva memudahkan seseorang dalam membuat rencana yang dibutuhkan, seperti pembuatan banner, autentikasi, layout, video, presentasi dan jenis format template yang lebih banyak, dikarenakan aplikasi Canva ini menyediakan beragam dan berbagai template yang mudah untuk diakses dan menarik, dan memudahkan seseorang membuat desain yang telah diberikan. Sedangkan kekurangan aplikasi Canva mengandalkan jaringan internet yang stabil dalam pengoperasiannya, dan keterbatasan konten gratis, Romadhoni,A.M (2024: 1563-1564).

## METODE

Jenis penelitian adalah penelitian eksperimen dalam bentuk *pre eksperimental design*. *Pre experimental design* merupakan penelitian eksperimen yang belum dilakukan dengan dengan sesungguhnya. Rukminingsih, dkk, (2020:44) dengan hanya menggunakan satu kelas eksperimen saja untuk melihat hasil belajar peserta didik. Desain yang digunakan adalah *One Group Pretest- Posttest Design*, dimana *pre-test* diberikan sebelum perlakuan dan *post-test* diberikan setelah perlakuan. Sugiyono, ( 2012:10). Desain penelitian dengan menggunakan model the one group pretest posttest design dapat dilihat pada gambar 1:



Gambar 1. *One-Group Pretest-Posttest Design*

Ket:

O1= Sebelum perlakuan (*Pre-test*)

X = Perlakuan (*Treatment*) yang diberikan

O2 = Setelah perlakuan (*Post-test*) (Sugiyono, 2020: 114)

Penelitian ini dilakukan di kelas VII SMPN 19 Takengon Kabupaten Aceh Tengah di Gampong Daling pada Bulan Juni 2025. Populasi dalam penelitian ini

adalah seluruh siswa kelas VII SMPN 19 Takengon. Adapun yang menjadi sampel adalah siswa kelas VII yang berjumlah 35 siswa.

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes, Tes pada penelitian ini dilakukan sebelum pembelajaran disebut *pre-test* kemudian diberikan lagi tes setelah pembelajaran disebut *post-test*. Instrumenya berbentuk soal pilihan ganda (multiple choice) materi klasifikasi makhluk hidup. Soal- soal tersebut disesuaikan dengan indikator pembelajaran. Soal tes berjumlah 20 soal, yang terdiri dari 4 pilihan jawaban yaitu a,b,c dan d setiap jawaban yang benar akan diberikan skor 4. Teknik hasil belajar dilakukan untuk melihat tingkat pencapaian atau ketuntasan belajar siswa dalam proses pembelajaran pada materi klasifikasi makhluk hidup. Data yang diperoleh dapat dilihat dari nilai post-test dan post-test yang dihitung menggunakan rumus berikut:

$$Skor = \frac{B}{N} \times 100$$

Keterangan:

B = Jumlah skor yang diperoleh

N = Skor maksimal

100 = Bilangan tetap

Selanjutnya skor yang didapatkan disesuaikan dengan Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar pada tabel 1.

Tabel. 1 Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar

Skor	Kategori Ketuntasan
$0 \leq x < 65$	Tidak tuntas
$65 \leq x \leq 100$	Tuntas

## HASIL

Hasil Belajar Peserta Didik Menggunakan Media Berbantuan Canva pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup.

Berdasarkan hasil penelitian, data hasil belajar peserta didik pada kelas VII dengan menggunakan media canva pada materi klasifikasi makhluk hidup diperoleh melalui analisis hasil *pre-test* dan *post-test* yang diberikan sebelum serta sesudah proses

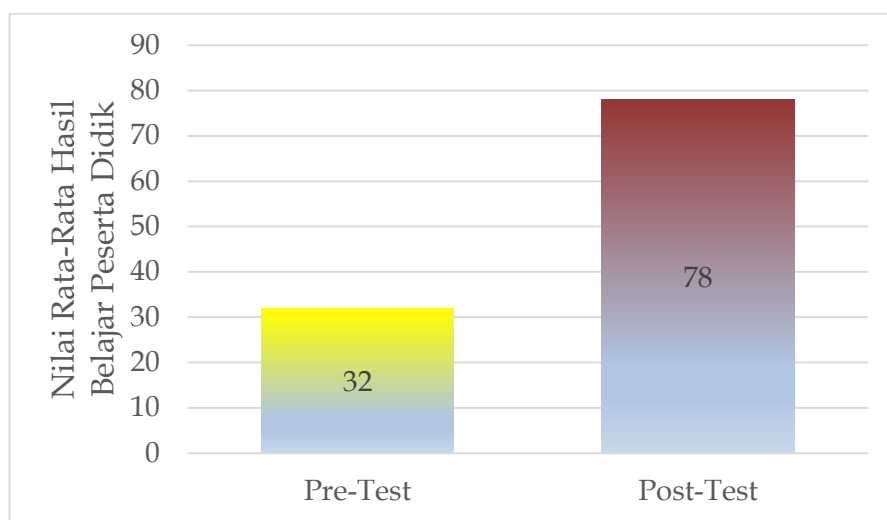
Pembelajaran. Detail hasil belajar peserta didik dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil Belajar Peserta Didik dengan Menerapkan Media Canva Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup.

Kode Siswa	Pre-test	Post-test	Keterangan
X1	15	70	Tuntas
X2	25	80	Tuntas
X3	25	70	Tuntas
X4	40	75	Tuntas
X5	40	70	Tuntas
X6	35	70	Tuntas
X7	45	75	Tuntas
X8	35	70	Tuntas
X9	30	85	Tuntas
X10	45	85	Tuntas
X11	30	75	Tuntas
X12	35	80	Tuntas
X13	40	85	Tuntas
X14	25	75	Tuntas
X15	25	80	Tuntas
X16	35	80	Tuntas
X17	40	90	Tuntas
X18	50	90	Tuntas
X19	30	90	Tuntas
X20	50	95	Tuntas
X21	25	70	Tuntas
X22	45	90	Tuntas
X23	35	70	Tuntas
X24	25	75	Tuntas
X25	25	75	Tuntas
X26	15	75	Tuntas
X27	25	75	Tuntas
X28	30	80	Tuntas
X29	25	80	Tuntas
X30	25	80	Tuntas
X31	35	75	Tuntas
X32	35	75	Tuntas
X33	30	80	Tuntas
X34	35	80	Tuntas
X35	25	75	Tuntas
Rata-rata	32	78	Tuntas

Berdasarkan tabel 2. sebelum diterapkan media canva yang berbentuk power point pada materi klasifikasi makhluk hidup di kelas VII SMPN 19 Takengon yang

berjumlah 35 peserta didik, hasil skor pre-test menunjukkan bahwa seluruh peserta didik belum mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Namun setelah penerapan media berbantuan canva dalam bentuk power point, hasil skor post-test menunjukkan bahwa seluruh peserta didik berhasil mencapai nilai KKM, yaitu 65. Berdasarkan tabel 2 rata-rata nilai pre-test hasil belajar peserta didik sebelum menerapkan media berbantuan canva pada materi klasifikasi makhluk hidup di kelas VII SMPN 19 Takengon yaitu 32. Setelah diterapkan media berbantuan canva, rata-rata nilai post-test hasil belajar peserta didik meningkat menjadi 78. Perbandingan rata-rata hasil belajar peserta didik dapat dilihat pada gambar grafik 2.



Gambar 2. Grafik Rata-Rata Skor Pre-test dan Post-test

Hasil belajar adalah suatu perubahan pada individu yang belajar tidak hanya mengenai pengetahuan, tetapi juga membentuk kecakapan dan penghayatan dalam diri pribadi individu yang belajar. Hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media canva berbentuk power point pada materi klasifikasi makhluk hidup kelas VII SMPN 19 Takengon menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik. Peningkatan dapat dilihat pada hasil tes yang dilakukan dengan pemberian soal pilihan ganda sebanyak 20 butir.

Skor rata-rata hasil pre-test peserta didik yaitu sebelum diterapkan media berbantuan aplikasi canva yaitu 32, hal tersebut didapatkan peserta didik karena peserta didik belum diajarkan oleh guru. Namun setelah diberikan perlakuan dengan

media aplikasi canva pada materi klasifikasi makhluk hidup, skor rata-rata post-test peserta didik menjadi 78. Skor tertinggi 95 berhasil dicapai oleh dua peserta didik dan skor 90 dicapai oleh dua peserta didik. Keberhasilan ini tidak terlepas dari beberapa faktor, diantaranya penggunaan media canva, media ini terbukti mengarahkan peserta didik berinteraksi dengan materi sehingga cenderung lebih termotivasi dan terlibat dalam proses belajar pada materi klasifikasi makhluk hidup. Skor terendah 70 terdapat tujuh peserta didik, hal ini disebabkan oleh rendahnya partisipasi dalam pembelajaran dapat diakibatkan oleh beberapa faktor, mencakup kurangnya fokus peserta didik terhadap penjelasan materi yang disampaikan guru dan teman. Kemampuan awal peserta didik adalah pengetahuan dan keterampilan baru. Kemampuan awal peserta didik akan mempengaruhi hasil belajar yang akan dicapai. Pengetahuan awal peserta didik bersifat individual, artinya setiap individu memiliki pengetahuan awal yang berbeda-beda. Harefa, D. dkk, ( 2023:110).

## **SIMPULAN**

Penerapan media berbantuan aplikasi canva pada materi klasifikasi makhluk hidup untuk melihat hasil belajar peserta didik kelas VII SMPN 19 Takengon diperoleh skor rata-rata pre-test 32 dengan kategori tidak tuntas dan skor rata-rata pre-test 78 dengan kategori tuntas.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Abdul Muis Romadhoni, "Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Sarana Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa Dalam Belajar", Jurnal Citra Pendidikan, Vol. 4, No. 1, (2024), h. 1563-1564. Doi: <https://doi.org/10.38048/jcp.v4i1.3094>
- Darmawan Harefa, dkk, Teori Perkembangan Peserta Didik, (Jawa Barat: CV Jejak, 2023), h. 110
- Dyan Yuliana, dkk, "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Vidio Pembelajaran Kreatif, Inovatif Dan Kolaboratif", Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi, Vol. 6, No. 2, (2023), h. 249
- Hasan, M., dkk. (2021). *Media Pembelajaran*. Jawa Tengah: Tahta Media Grup.
- Jamaluddin, A., dan Wardana.(2019). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta:Anggota IKAPI.
- M Ramli, "Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur'an Dan Hadist", Jurnal



- Kopertais Wilayah, Vol. 13, No. 23, (2015), h. 132
- Rukminingsih, dkk, Metode Penelitian Pendidikan, (Yogyakarta: Erhaka Utama, 2020), h. 44
- Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, Strategi Belajar Mengajar, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 120
- Sugiyono, Metodologi Penelitian Pendidikan, (Bandung: Alfabeta, 2012), h. 10.
- Vivi Devi Permatasari, dkk, "Penerapan Media Pembelajaran Vidio Animasi Berbasis Aplikasi Canva Pada Siswa SD", Jurnal Konferensi Ilmiah Dasar, Vol. 5, (2024), h. 1215