

PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS CANVA TERHADAP HASIL BELAJAR PPKn SISWA SMA N 12 PEKANBARU

Wahyu Ramadhani¹, Sri Erlinda², Supentri³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas
Kaguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Riau

[1wahyu.ramadhani2006@student.unri.ac.id](mailto:wahyu.ramadhani2006@student.unri.ac.id), [2sri.erlinda@lecturer.unri.ac.id](mailto:sri.erlinda@lecturer.unri.ac.id),

[3supentri@lecturer.unri.ac.id](mailto:supentri@lecturer.unri.ac.id)

ABSTRACT

The quality of education in Indonesia must be improved, in accordance with the national education goals set out in the law. Students have substandard learning outcomes due to the learning process that takes place, which is mostly centered on the teacher as the main source. Interactive learning media is one of the choices in many media and learning resources, interactive learning media can help students understand the material with an attractive display. The purpose of this study was to determine the effect of using canva-based interactive learning media on Civics learning outcomes. Research methods are used to answer the formulation of problems and test the hypotheses that researchers do. In the research that the researchers conducted, the researchers used the Quasi Experimental Design method, namely seeing the results of the experimental class and control class whether there was a change. The research design form uses the Pretest-Posttest Control Group Design form. Data analysis was carried out using the calculation of the independent sample T-Test test obtained $t_{hitung} = 3.796$ then determine df with the $n-2$ formula. The sample in this study was 72 so that $df = 72-2 = 70$. Based on df 70 at a significance level of 5%, $t_{table} = 1.666$ was obtained. This shows that the hypothesis in this study is accepted with $t_{count} > t_{table}$ (H_a is accepted and H_0 is rejected). So it can be concluded that there is an effect of interactive learning media on learning outcomes.

Keywords: *canva, civics learning outcomes, interactive learning media*

ABSTRAK

Kualitas pendidikan di Indonesia harus ditingkatkan, sesuai dengan tujuan pendidikan nasional yang ditetapkan dalam Undang-Undang. Siswa memiliki hasil belajar yang dibawah standar karena proses belajar yang berlangsung, yang sebagian besar berpusat pada guru sebagai sumber utama. Media pembelajaran interaktif merupakan salah satu pilihan dalam banyaknya media dan sumber pembelajaran, media pembelajaran interaktif dapat membantu siswa dalam memahami materi dengan tampilan yang menarik. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis

canva terhadap hasil belajar PPKn. Metode penelitian digunakan untuk menjawab rumusan masalah dan menguji hipotesis yang peneliti lakukan. Dalam penelitian yang peneliti lakukan, peneliti menggunakan metode *Quasi Eperimental Design* yaitu melihat hasil dari kelas eksperimen dan kelas kontrol apakah mengalami perubahan. Bentuk desain penelitian menggunakan bentuk *Pretest-Posttest Control Group Design*. Analisis data dilakukan menggunakan perhitungan uji independent sample T-Test diperoleh thitung = 3,796 kemudian menentukan df dengan rumus $n-2$. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 72 sehingga $df = 72-2 = 70$. Berdasarkan df 70 pada taraf signifikansi 5% diperoleh ttabel = 1,666. Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis dalam penelitian ini diterima dengan thitung > ttabel (H_a diterima dan H_0 ditolak). Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa.

Kata Kunci: canva, hasil belajar PPKn, media pembelajaran interaktif

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan kendaraan bagi kemajuan suatu negara, khususnya di Indonesia. Pendidikan adalah sumber awal dari terbentuknya mimpi dan cita-cita suatu bangsa, dengan pendidikan yang baik akan membawa Indonesia keposisi yang sangat unggul. Pemerintah dan para pendidik harus sangat memperhatikan pentingnya pendidikan untuk kemajuan negara. Mulai dengan mengubah metode belajar menjadi lebih menyenangkan, menarik, dan efektif sehingga minat dan hasil belajar siswa meningkat (Nabillah & Abadi, 2019:659).

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan adalah topik yang berfokus pada pembuatan karakter

diri dari segi sosial, bahasa, agama, umur, dan suku bangsa sehingga warga negara menjadi terampil, pintar, dan berakhlak (Rezhki et al., 2022:390).

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan adalah untuk membantu siswa menjadi manusia yang lebih baik dalam kehidupan sehari-hari, sebagai implementasi dari UUD 1945 dan Pancasila. Siswa diharapkan dapat mempertahankan nilai-nilai moral dan luhur yang berakar pada budaya Indonesia (Afifah et al., 2020:9).

Penelitian ini membahas mengenai permasalahan hasil belajar siswa yang dibawah standar karena proses belajar yang berlangsung, yang sebagian besar berpusat pada guru sebagai sumber

utama. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa guru biasanya menggunakan buku teks sebagai sumber utama dalam pembelajaran, dan mereka tidak banyak mengubah metode atau sumber belajar mereka. Faktor tambahan adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran terdiri dari semua alat yang membantu guru dalam pengajaran, seperti peraga visual dan alat yang menjangkau pendengaran dan penglihatan (Nurrita, 2018:172).

Proses belajar dan hasil belajar dipengaruhi oleh banyak faktor dari dalam dan dari luar siswa. Latar belakang siswa termasuk umur, jenis kelamin, motivasi, fasilitas belajar, status sosial ekonomi, dan aktivitas belajar. Bahan pelajaran, sumber belajar, guru, dan lingkungan siswa adalah faktor luar dari siswa (Faturrahman et al., 2022:76).

Terdapat banyak media pembelajaran saat ini, dari yang sederhana hingga yang canggih. Akibatnya, agar tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan lebih baik, guru harus memiliki kemampuan untuk memanfaatkan berbagai media ini. Guru harus memiliki

pengetahuan tentang cara memilih dan menggunakan berbagai media (Ardian, 2024:7).

Media pembelajaran interaktif merupakan salah satu pilihan dalam banyaknya media dan sumber pembelajaran, media pembelajaran interaktif dapat membantu siswa dalam memahami materi dengan tampilan yang menarik, media pembelajaran interaktif juga memudahkan siswa dalam kegiatan pembelajaran, karena dapat digunakan dimana saja dan kapan saja tidak harus saat proses pembelajaran di sekolah, sehingga lebih efektif dan efisien dalam proses pembelajaran (Sunarti, 2022:85).

Perangkat media pembelajaran merupakan suatu perangkat yang dipergunakan dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu, setiap guru pada satuan pendidikan diharapkan mampu menyusun perangkat media pembelajaran yang berlangsung interaktif, inspiratif, menyenangkan, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif. Perangkat media pembelajaran juga dapat diartikan sebagai segala sesuatu atau beberapa alat yang disusun oleh guru baik secara individu maupun berkelompok agar

pelaksanaan dan evaluasi pembelajaran dapat dilakukan secara sistematis dan interaktif (Supentri et al., 2022:2)

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis canva terhadap hasil belajar PPKn. Menurut Sari & Pratikto (2022:4) menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif menarik minat siswa untuk belajar karena tampilan yang menarik, terdapat tampilan yang menarik seperti aplikasi, materi pembelajaran, kuis dan dapat disesuaikan dengan kreativitas penggunaannya yaitu gutu. Media pembelajaran interaktif juga dapat mempertahankan fokus mereka pada topik bahasan yang dibahas sehingga dengan meningkatnya minat belajar akan berdampak pada hasil belajar yang meningkat pula.

Menurut Harvianto (2021:3) media pembelajaran interaktif ini mampu meningkatkan hasil belajar siswa, karena siswa tersebut akan lebih mudah mengingat konsep yang telah di pelajari sebelumnya. Hasil belajar yang didapat oleh siswa tergantung dari media pembelajaran yang diterima oleh siswa, karena

media pembelajaran yang menyenangkan akan membuat siswa termotivasi sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Dengan penelitian ini, peneliti berharap tulisan ini dapat menambah pengetahuan terhadap pengembangan ilmu pengetahuan di bidang pendidikan, khususnya dalam hal pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi seperti Canva. Temuan dari penelitian ini dapat menjadi referensi bagi peneliti lain yang ingin mengkaji efektivitas media digital dalam meningkatkan hasil belajar, terutama pada mata pelajaran PPKn. Selain itu, penelitian ini juga memberikan informasi yang berguna bagi guru dalam memilih dan mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi sekolah dalam merancang strategi pembelajaran berbasis teknologi yang mendukung peningkatan kualitas proses belajar mengajar. Secara praktis, penggunaan media Canva yang interaktif diharapkan dapat mendorong terciptanya suasana

belajar yang lebih aktif, kreatif, dan menyenangkan sehingga mampu berdampak positif terhadap hasil belajar siswa.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Quasi Eperimental Design* yaitu melihat hasil dari kelas eksperimen dan kelas kontrol apakah mengalami perubahan. Bentuk desain penelitian menggunakan bentuk *Pretest-Posttest Control Group Design* (Sugiyono 2020:18).

Penelitian kuantitatif Ekperimen adalah jenis penelitian yang bersifat sistematis urutan penyusunannya, juga bersifat terstruktur dengan jelas. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Terhadap Hasil Belajar PPKn Siswa SMA N 12 PEKANBARU.

Penelitian ini dilakukan di SMA N 12 PEKANBARU yang terletak di Jl. Ketitiran Garuda Sakti KM 3, Kecamatan Tampan, Pekanbaru-Riau. Waktu penelitian yang direncanakan oleh peneliti yaitu 2 bulan, pada bulan Februari 2025 - April 2025.

Populasi dari penelitian ini adalah seluruh kelas XII yang terdapat 12 lokal yaitu 6 lokal IPS dan 6 lokal IPA. Selanjutnya dilakukan uji homogenitas untuk menentukan sampel yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Setelah dilakukannya uji homogenitas didapatkan sampel penelitain yaitu kelas XII IPS 1 untuk kelas Eksperimen dan kelas XII IPS 3 untuk kelas Kontrol. Adapun instrument penelitian sebagai berikut (Sugiyono, 2020:72) :

1. Tes hasil belajar siswa
2. Lembar Observasi Guru dan Siswa
3. Lembar Obsevasi Media

Untuk menentukan interval dari setiap lembar observasi menggunakan rumus :

$$\text{Interval} = \frac{\text{Skor Maksimal} - \text{Skor Minimal}}{\text{Jumlah Klasifikasi}}$$

Penelitian ini menggunakan uji normalitas menggunakan SPSS versi 24.0. Pengambilan keputusan dalam uji normalitas kolmogororov smirnov ini yakni (Sugiyono, 2020:159) :

1. Apabila nilai tidak signifikasi > 0,05 maka data pada penelitian ini berdistribusi normal

2. Apabila nilai tidak signifikansi $<$ dari 0,05 maka data pada penelitian ini tidak berdistribusi normal.

Penelitian ini menggunakan Uji homogenitas. Data yang digunakan untuk melakukan tes dibagi menjadi dua kategori, yaitu modalitas tes dan kontrol sebelum perlakuan dan setelah perlakuan. Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka varian data dinyatakan homogen. Dan jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka variansnya dinyatakan tidak homogen (Sugiyono, 2020:163). Pengujian uji homogenitas menggunakan SPSS versi 24.0.

Penelitian ini menggunakan Uji-t tes, merupakan jawaban sementara terhadap suatu rumusan masalah, yaitu menanyakan tentang hubungan antara dua variabel atau lebih. Uji-t merupakan uji statistik yang berguna untuk menguji kebenaran suatu hipotesis. Uji hipotesis ini digunakan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji signifikansi yang dipakai Uji-t dan mengetahui Taraf Signifikan (Sugiyono 2020:165). Pengujian uji t test menggunakan SPSS versi 24.0.

Penelitian ini menggunakan Uji N-Gain. Uji N-gain score dilakukan dengan cara menghitung selisih nilai

pretest dan post tes (Oktavia & Prasasty, 2019:598). Pengujian n-gain menggunakan bantuan SPSS versi 24.0.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di SMA N 12 PEKANBARU. Tahap pertama yang dilakukan yaitu memilih kelas berdasarkan hasil ulangan harian siswa pada kelas XII IPA dan IPS, Pada tahap kedua dilakukan uji homogenitas ketigal kelas yang dipilih secara random tersebut, yaitu kelas XII IS 1, XII IPS 2, dan XII IPS 3 untuk menentukan kelas yang bersifat homogen. Pada tahap selanjutnya dipilih dua kelas berdasarkan uji homogenitas yang telah dilakukan sebelumnya. Berdasarkan penjelasan diatas maka uji homogenitas ketigal kelas dari hasil belajar siswa kelas XII IPS 1, XII IPS 2 dan XII IPS 3.

Penerapan media pembelajaran dilaksanakan selama dua pertemuan dengan satu rangkaian selama proses penelitian berlangsung. Penerapan pada kelas kontrol dilaksanakan pada hari Senin tanggal 24 Februari 2025 dan tanggal 3 Maret 2025 di jam 07:15 WIB sampai jam 08:35 WIB dengan

materi Dinamika Persatuan dan Kesatuan Bangsa dalam Konteks Negara Kesatuan Republik Indonesia. Sedangkan untuk kelas eksperimen dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 27 Februari 2025 dan tanggal 6 Maret 2025 di jam 07:15 WIB sampai jam 08:35 WIB dengan menggunakan materi yang sama.

Pada tahap ini dilakukan perlakuan menggunakan media pembelajaran interaktif untuk kelas eksperimen yaitu kelas XII IPS 1. Pertemuan pertama pelaksanaan perlakuan kelas eksperimen yaitu dilakukan pada hari Kamis tanggal 27 Februari 2025 jam 07:15 WIB sampai jam 08:35 WIB dengan materi Dinamika Persatuan dan Kesatuan Bangsa dalam Konteks Negara Kesatuan Republik Indonesia.

Pertemuan yang kedua pelaksanaan perlakuan kelas eksperimen yaitu dilakukan pada hari kamis tanggal 6 Maret 2025 jam 07:15 WIB sampai jam 08:35 WIB dengan materi lanjutan mengenai Dinamika Persatuan dan Kesatuan Bangsa dalam Konteks Negara Kesatuan Republik Indonesia.

Lembar observasi aktivitas guru akan diamati dan diisi langsung

oleh guru mata pelajaran Pendidikan pancasila yang bertindak sebagai observer. Selain itu peneliti juga menyebarkan soal Pre-test Post-test untuk menilai hasil belajar siswa dan memperoleh data yang akurat mengenai penerapan media interaktif dalam meningkatkan kualitas peembelajaran di kelas.

Tabel 1. Hasil Observasi Aktivitas Guru Kelas Eksperimen

No	Aktivitas Guru Yang Diamati	Rata-Rata Pertemuan I dan II
		Skor
1.	Mengucapkan salam	5
2.	Mengecek kebersihan dan kerapihan kelas	5
3.	Meminta untuk ber Do'a	5
4.	Mengecek kehadiran siswa	5
5.	Memberikan motivasi	4,5
6.	Melakukan Apersepsi	4
7.	Menjelaskan uraian kegiatan langkah-langkah pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif	4,5
8.	Menampilkan <i>Scan Barcode</i> media pembelajaran interaktif untuk di akses oleh siswa	5
9.	Menyampaikan tujuan pembelajaran kepada siswa menggunakan media pembelajaran interaktif	4
10.	Memberi waktu kepada siswa untuk membaca materi pembelajaran yang terdapat didalam media pembelajaran interaktif	4
11.	Membagi peserta didik dalam beberapa	4,5

	kelompok yang heterogen yang telah tersedia di dalam media pembelajaran interaktif	
12.	Membimbing peserta didik dalam menyelesaikan LKPD (Lembar kerja peserta didik) yang telah tersedia didalam media pembelajaran interaktif	4
13.	Meminta masing-masing perwakilan dari kelompok untuk mempersentasikan hasil diskusi	4
14.	Membuka ruang diskusi terkait hasil kerja peserta didik	4
15.	Menyimpulkan materi pembelajaran dengan siswa	4
16.	Menyampaikan materi pertemuan selanjutnya	4
17.	Memberikan apresiasi kepada siswa	4
18.	Ber Do'a	5
	Jumlah Kategori	79,5
	Rata Rata	4,41
		SS

Sumber : *Olahan Data Hasil Penelitian 2025*

Hasil aktivitas guru dalam proses kegiatan pembelajaran dikelas eksperimen yang mengajar menggunakan media pembelajaran interaktif memperoleh skor 78 dari 90 pada pertemuan pertama dan 81 dari 90 pada pertemuan kedua dengan skor tertinggi yaitu 5 dengan kategori sangat sempurna yang artinya guru sebagai pendidik telah memenuhi kriteria pengajaran yang tepat sesuai dengan RPP dan langkah-langkah

dalam penggunaan media pembelajaran interaktif.

Tabel 2. Hasil Observasi Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen

No	Aktivitas Siswa Yang Diamati	Rata-Rata Pertemuan I dan II Skor
1.	Siswa memperhatikan guru membuka pembelajaran Siswa Menjawab salam	3
2.	Siswa mengecek kebersihan dan kerapihan kelas	3
3.	Siswa ber Do'a sebelum memulai pembelajaran	4
4.	Siswa menjawab saat guru mengecek kehadiran	4
5.	Siswa mendengarkan motivasi yang diberikan guru	3
6.	Siswa memperhatikan uraian kegiatan langkah-langkah pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif	3
7.	Siswa mengakses media pembelajaran melalui <i>barcode</i> yang telah ditampilkan	4
8.	Siswa mendengarkan penyampaian tujuan pembelajaran yang terdapat didalam media pembelajaran interaktif	3,5
9.	Siswa memperhatikan Apersepsi	4
10.	Siswa membaca materi pembelajaran	3

	yang terdapat didalam media pembelajaran interaktif	
11.	Siswa membentuk beberapa kelompok yang telah ditentukan oleh guru yang terdapat didalam media pembelajaran interaktif	3
12.	Siswa mengerjakan LKPD yang telah tersedia didalam media pembelajaran interaktif	4
13.	Siswa berdiskusi terkait hasil kerja kelompok dan saling bertukar pikiran dan pendapat	3
14.	Masing-masing perwakilan dari kelompok mempersentasikan hasil diskusi kelompok di depan kelas dan melakukan tanya jawab dengan kelompok lain	3
15.	Siswa dan guru menyimpulkan materi dari awal hingga akhir pembelajaran	3,5
16.	Siswa memperhatikan penyampaian materi pertemuan selanjutnya	3,5
17.	Siswa ber Do'a	4
	Jumlah Kategori	58,5
	Rata Rata	3,44
		SB

Sumber : Olahan Data Hasil Penelitian 2025

Aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung yang memperoleh skor 57 dari 68 pada pertemuan pertama dan 60 dari 68

pada pertemuan kedua tertinggi yaitu 4 dengan kategori sangat tinggi, karena siswa dinilai telah mengikuti pembelajaran yang sesuai dengan yang diterapkan oleh guru mata pelajarann dan sesuai dengan langkah-langkah dalam penggunaan media pembelajaran interaktif.

Tabel 3. Hasil Lembar Obsevasi Media

No.	Aspek yang dinilai	Skor
1.	Keterampilan pemilihan warna <i>background</i>	4
2.	Keserasian warna tulisan dengan <i>background</i>	5
3.	Keruntutan penyajian	5
4.	Ketepatan pemilihan jenis huruf dan ukuran	5
5.	Ukuran <i>icon</i> media pembelajaran	4
6.	Kemenarikan isi media pembelajaran	5
7.	Tata letak gambar	4
8.	Tampilan media	5
9.	Kemudahan akses berinteraksi dengan bahan ajar	5
10.	Keterbacaan penulisan kalimat	4
11.	Desain bahan ajar	4
12.	Kemudahan dalam penggunaan	5
13.	Media pembelajaran menarik bagi peserta didik	5
14.	Kecepatan Pergantian animasi sudah tepat	5
	Jumlah Kategori	65
	Rata-Rata	4,64

Sumber : Olahan Data Hasil Penelitian 2025

Berdasarkan pengamatan dan penilaian dari guru mengenai media pembelajaran interaktif ini, secara umum media ini dinilai sangat baik. Hal ini terlihat dari hasil observasi

media yang dilakukan oleh guru dan diukur melalui indikator. Penilaian media oleh guru mendapatkan predikat sangat baik dengan skor 65 dari 70 atau 92%.

Pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif merupakan suatu inovasi pembelajaran yang menggabungkan beberapa elemen dalam pembelajaran untuk memudahkan siswa dan guru dalam proses pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar siswa (Kamila & Kowiyah, 2022:72).

Hasil belajar dapat dianalisis melalui nilai pre test dan post test kelas kontrol dan kelas eksperimen. Berikut adalah data hasil belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen:

Tabel 4. Data Hasil Analisis Deskriptif SPSS 24 Pre-Test Post-Test Kelas Eksperimen dan Kontrol

Statistics				
	Nilai Pre-Test KK	Nilai Post-Test KK	Nilai Pre-Test KE	Nilai Post-Test KE
Valid	36	36	36	36
N Missing	0	0	0	0
Mean	54,72	68,89	55,83	79,44
Std. Error of Mean	2,050	2,062	2,196	1,866
Median	50,00	65,00	50,00	80,00
Mode	50	60	50	80
Std. Deviation	12,302	12,370	13,175	11,198
Variance	151,349	153,016	173,571	125,397

Range	40	40	50	50
Minimum	40	50	40	50
Maximum	80	90	90	100
Sum	1970	2480	2010	2860

Sumber : Olahan Data Hasil Penelitian 2025

Hasil pre-test yang dilakukan sebelum menggunakan model konvensional (ceramah) yaitu pada kelompok kontrol diperoleh skor nilai tertinggi adalah 80 dan terendah 40. Adapun rata-rata hitungannya sebesar 54,72, dengan median atau nilai tengah 50.00 dan modus atau nilai yang sering muncul 50. Hasil post-test yang dilakukan setelah menggunakan model konvensional (ceramah) yaitu pada kelompok kontrol diperoleh skor nilai tertinggi adalah 90 dan terendah 50. Adapun rata-rata hitungannya sebesar 68.89. median atau nilai tengah 65.00 dan modus atau nilai yang paling banyak muncul 60. Hasil post test kelas kontrol atau kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran intraktif berbasis canva memiliki peningkatan rata-rata sebesar 14,11.

Kurangnya penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membuat siswa cepat merasa jenuh dan kurang antusias dalam proses pembelajaran sehingga banyak dari siswa yang kurang baik dalam

menangkap materi yang diajarkan oleh guru (Harsiwi & Arini, 2020:3)

Hasil pretest yang dilakukan sebelum menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis canva yaitu pada kelompok eksperimen diperoleh skor nilai tertinggi adalah 90 dan terendah 40. Adapun rata-rata hitungnya sebesar 55,83, median 50.00 dan modus 50. Hasil post-test yang dilakukan setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis canva yaitu pada kelompok eksperimen diperoleh skor nilai tertinggi adalah 100 dan terendah 50. Adapun rata-rata hitungnya sebesar 73.33. median atau nilai tengah 80.00 dan modus atau nilai yang paling banyak didapatkan siswa adalah 80. Hasil post test kelas eksperimen mengalami peningkatan yang lebih besar dibandingkan post test kelas kontrol, yaitu rata-rata sebesar 23,61.

Pembelajaran menggunakan media pembelajaran ini merupakan suatu pembelajaran yang memberikan peluang kepada peserta didik agar saling berkolaboratif dan bekerjasama dalam tim terhadap sebuah pelaksanaan pembelajaran yang

akan diselesaikan secara mandiri maupun kelompok (Sastrakusumah, 2018:3). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan memfasilitasi pembelajaran yang lebih kolaboratif dan kreatif. Selain itu, dengan bantuan media ini dan melakukan diskusi dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis, analitis, serta meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa (Isnain Razaq Firdausi, 2022:90).

Pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif memiliki kelebihan dalam meningkatkan hasil belajar siswa yaitu dengan menggunakan platform Canva, siswa dapat mengakses media ini dengan mudah, kapanpun dan dimanapun dengan tampilan yang menarik (W. M. Sari, 2023:13).

Pada penelitian ini menggunakan uji normalitas dengan hasil nilai signifikan memperoleh skor 0,131 yang dimana data kelas kontrol dan kelas eksperimen dikatakan terdistribusi secara normal apabila nilai signifikan lebih besar dari 0,05 ($0,131 > 0,05$).

Penelitian ini menggunakan uji homogeneity of variance dengan ketentuan data dikatakan homogen apabila nilai sig based on mean > 0,05. Hasil dari uji homogenitas nilai sig based on mean 0,079 > 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data kedua posttest eksperimen dan kontrol adalah sama atau homogen.

Berdasarkan perhitungan uji independent sample T-Test diperoleh $t_{hitung} = 3,796$ kemudian menentukan df dengan rumus $n-2$. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 72 sehingga $df = 72-2 = 70$. Berdasarkan df 70 pada taraf signifikansi 5% diperoleh $t_{tabel} = 1,666$. Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis dalam penelitian ini diterima dengan $t_{hitung} > t_{tabel}$ (H_a diterima dan H_0 ditolak). Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas XII pada mata pelajaran PPKn di SMA Negeri 12 Pekanbaru.

Tabel 5. Perbedaan Nilai T-hitung dengan T-tabel SPSS 24

KELAS	D f	A	T hitung	T tabel
EKSPERIMEN	7	0,0	3,769	1,66
KONTROL	0	5		6

Sumber : Olahan Data Hasil Penelitian 2025

Berdasarkan perhitungan uji N-gain, diperoleh N-gain kelas eksperimen dalam kategori sedang dengan skor 0,556 dan kelas kontrol memperoleh skor 0.334 dengan kategori rendah. Berdasarkan data tersebut didapat bahwasanya kelas eksperimen memiliki efektivitas yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif lebih efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dari pada menggunakan model konvensional dengan metode ceramah.

Tabel 6. Hasil Uji N-Gain SPSS 24

Kelas	N-Gain Score	Kategori
Kontrol	0,334	Rendah
Eksperimen	0,556	Sedang

Sumber : Olahan Data Hasil Penelitian 2025

Perolehan skor pada uji n gain masih belum mendapatkan kategori yang tinggi pada kelas eksperimen, jika dilihat dari hasil observasi guru dan siswa pada pertemuan pertama dan kedua sudah mengalami

peningkatan hanya saja skor yang diperoleh dari uji n gain masi berada di kategori sedang, terdapat faktor faktor lain dari internal maupun eksternal yang dapat mempengaruhi hasil belajar diluar kontrol peneliti.

D. Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukan Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis canva terhadap hasil belajar PPKn pada siswa kelas eksperimen kelas XII IPS 1, hal ini diketahui setelah dilakukann uji t. Setelah dilakukan Uji T pada media pembelajaran interaktif terdapat perbedaan terhadap hasil belajar siswa karena diperoleh nilai $T_{hitung} > T_{tabel}$ yaitu sebesar $3,769 > 1,666$, dengan demikian H_a diterima dan H_0 ditolak. Maka dapat disimpulkan bahwa karena adanya perbedaan, media pembelajaran interaktif berbasis canva memiliki pengaruh terhadap hasil belajar PPKn siswa. Hal ini karena siswa yang menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis canva lebih tinggi hasil belajarnya dibandingkan siswa yang belajar dengan pembelajaran konvensional.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, D. M., Lestari, E. D., & Prianti, R. N. (2020). Educational Journal Of Elementary School. *Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Pembelajaran Di Sekolah Dasar*, 1, 1–6.
- Ardian, P. (2024). *Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Canva Berbantuan Heyzine Flipbook Pada Pembelajaran Matematika Siswa Kelas Viii Smp Negeri 5 Campalagian*. Universitas Sulawesi Barat.
- Faturrahman, F., Setiawan, F., Astuti, W. D., & Khasanah, K. (2022). Analisis Kebijakan Program Penguatan Pendidikan Karakter. *Tsaqofah*, 2(4), 466–474.
<https://doi.org/10.58578/Tsaqofah.V2i4.469>
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104–1113.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.V4i4.505>
- Harvianto, Y. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Jasmani Selama Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Porkes*, 4(1), 1–7.
<https://doi.org/10.29408/Porkes.V4i1.3485>
- Isnain Razaq Firdausi. (2022). Efektivitas Media Canva Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Materi Iklan Kelas V

-
- | | |
|--|--|
| <p>Mi Nurul Ihsan Boyolali Tahun Pelajaran 2022/2023. <i>Eprints.Walisongo.Ac.Id</i>, 2(June), 1–51. Http://Eprints.Walisongo.Ac.Id/I d/Eprint/6667/</p> <p>Kamila, Z., & Kowiyah, K. (2022). Pengembangan Media pembelajaran interaktif Berbasis Canva Pada materi pecahan Untuk Siswa Sekolah Dasar. <i>Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika</i>, 7(1), 72–83. https://doi.org/10.31004/Cend ekia.V7i1.1663</p> <p>Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2019). Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa. <i>Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika Sesiomadika 2019</i>, 2(1), 659. https://journal.unsika.ac.id/index.php/sesiomadika/article/view/2685</p> <p>Nurrita. (2018). Kata Kunci : Media Pembelajaran Dan Hasil Belajar Siswa. <i>Misykat</i>, 03, 171–187.</p> <p>Oktavia, Mirani, & Prasasty, A. T. (2019). Uji Normalitas Gain Untuk Pemantapan Dan Modul Dengan One Group Pre And Post Test. 1, 1, 596–601.</p> <p>Rezhki, F. R., Montessori, M., Ananda, A., & Indrawadi, J. (2022). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pembelajaran Ppkn Di Smp N 7 Padang. <i>Journal Of Civic Education</i>, 5(3), 388–396. https://doi.org/10.24036/jce.V 5i3.698</p> <p>Sari, M. L., & Pratikto, H. (2022).</p> | <p>Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Canva: Efektif Dalam Meningkatkan Berfikir Kritis Dan Hasil Belajar Peserta Didik. <i>Jurnal Ekonomi, Bisnis Dan Pendidikan (Jebp)</i>, 2(2), 236–245. https://doi.org/10.17977/Um06 6v2i22022p236-245</p> <p>Sari, W. M. (2023). <i>Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Teknik Jaringan Komputer Dan Telekomunikasi Di Kelas X Tjkt Smkn 1 Seluma</i>. Universitas Dehasen Bengkulu.</p> <p>Sastrakusumah, E. N. (2018). <i>Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Aplikasi Ispring Presenter Terhadap Kemampuan</i>. 3.</p> <p>Sugiyono. (2020). <i>Cara Mudah Menyusun : Skripsi, Tesis, Dan Disertasi</i> (Apri Nuryanto (Ed.); 5th Ed.). Alfabeta, Cv.</p> <p>Sunarti, S. (2022). Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Canva Pada Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi Di Kabupaten Muba. <i>Jurnal Perspektif</i>, 15(1), 96–105. https://doi.org/10.53746/Persp ektif.V15i1.71</p> <p>Supentri, S., Arianto, J., Ahmal, A., Yuliantoro, Y., & Separen, S. (2022). Pelatihan Perangkat Pembelajaran Abad 21 Berbasis Merdeka Belajar Bagi Guru Di Kabupaten Indragiri Hulu Riau.</p> |
|--|--|
-

Jurnal Pengabdian Undikma,
3(2), 312.
<https://doi.org/10.33394/jpu.v3i2.5305>