

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN CANVA DAN BLOOKET-QUIZ PADA MATERI KETENAGAKERJAAN TERHADAP PEMAHAMAN SISWA KELAS XI INGLANFIS 1 DI SMAN 1 PERCUT SEI TUAN

Silvia Annur Hasibuan¹, Monika Flora Manik², Rini Khairani Harahap³, Amelia⁴,
Divo Valentino Siboro⁵, Revita Yuni⁶

^{1,2,3,4,5,6}Pendidikan Ekonomi Universitas Negeri Medan

¹silvihasibuan2021@gmail.com, ²monikamanik1510@gmail.com,

³rinihairanih@gmail.com, ⁴ameliaa050006@gmail.com,

⁵divosiboro1402@gmail.com, ⁶revitayuni25@gmail.com,

ABSTRACT

This study aimed to determine the effectiveness of using Canva and Blooket-Quiz learning media on students' understanding of employment material in Class XI Inglanfis 1 at SMA Negeri 1 Percut Sei Tuan. The study was conducted due to the low level of students' understanding and participation in learning activities caused by the use of conventional teaching methods. This research employed a quantitative approach with a pre-experimental design using a one-group pretest-posttest model. The sample consisted of 29 students selected through purposive sampling. Data were collected through tests, observations, documentation, and questionnaires, and analyzed using descriptive and inferential statistics with IBM SPSS Statistics. The results showed that Canva had a positive and significant effect on students' understanding with a significance value of 0.008 (<0.05), while Blooket-Quiz also had a positive and significant effect with a significance value of 0.000 (<0.05). Simultaneously, Canva and Blooket-Quiz significantly influenced students' understanding, as indicated by an F-value significance of 0.000. The coefficient of determination (R^2) was 0.726, indicating that 72.6% of the variation in students' understanding could be explained by the use of Canva and Blooket-Quiz. Therefore, the integration of Canva and Blooket-Quiz is effective in improving students' understanding of employment material and creating a more interactive and engaging learning environment.

Keywords: *Canva, Blooket-Quiz, Students' Understanding, Employment Material, Learning Media*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran Canva dan *Blooket-Quiz* terhadap pemahaman siswa terhadap materi ketenagakerjaan di Kelas XI Bahasa Inggris 1 SMA Negeri 1 Percut Sei Tuan. Penelitian ini dilakukan karena rendahnya tingkat pemahaman dan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran yang disebabkan oleh penggunaan metode pengajaran konvensional. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pra-eksperimental menggunakan model *pretest-posttest* satu kelompok. Sampel terdiri dari 29 siswa yang dipilih melalui *purposive sampling*.

Data dikumpulkan melalui tes, observasi, dokumentasi, dan kuesioner, dan dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial dengan IBM SPSS Statistics. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Canva memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap pemahaman siswa dengan nilai signifikansi 0,008 ($<0,05$), sedangkan *Blooket-Quiz* juga memiliki pengaruh positif dan signifikan dengan nilai signifikansi 0,000 ($<0,05$). Secara bersamaan, Canva dan *Blooket-Quiz* secara signifikan memengaruhi pemahaman siswa, sebagaimana ditunjukkan oleh signifikansi nilai F sebesar 0,000. Koefisien determinasi (R^2) adalah 0,726, yang menunjukkan bahwa 72,6% variasi dalam pemahaman siswa dapat dijelaskan oleh penggunaan Canva dan *Blooket-Quiz*. Oleh karena itu, integrasi Canva dan *Blooket-Quiz* efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pekerjaan dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menarik. Kata Kunci: Canva, Kuis Blooket, Pemahaman Siswa, Materi Kerja, Media Pembelajaran.

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia melalui proses pembelajaran yang efektif, kreatif, dan sesuai dengan perkembangan zaman. Dalam kegiatan pembelajaran, guru tidak hanya berfungsi sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai fasilitator yang mampu menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan sehingga siswa lebih aktif dalam memahami materi pelajaran. Keberhasilan proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh pemilihan metode serta media pembelajaran yang tepat. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat mempermudah siswa dalam memahami materi,

meningkatkan motivasi belajar, serta mendorong partisipasi aktif siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Menurut (Rahman dkk., 2022), pendidikan adalah proses penyesuaian diri yang berlangsung terus-menerus bagi manusia yang berkembang secara fisik dan mental, yang bebas dan sadar kepada Tuhan, serta termanifestasi dalam lingkungan intelektual, emosional, dan kemanusiaan.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di era digital saat ini memberikan dampak yang sangat signifikan terhadap bidang pendidikan. Dunia pendidikan dituntut untuk mampu menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman melalui pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran agar kegiatan belajar

mengajar menjadi lebih efektif, inovatif, dan menarik bagi peserta didik. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran tidak hanya membantu guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga dapat meningkatkan motivasi, minat belajar, serta pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Media pembelajaran berbasis teknologi menjadi salah satu alternatif untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif dan tidak membosankan, sehingga siswa dapat lebih aktif dan terlibat selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Menurut (Daniyati Muttaqien Purwakarta dkk., 2023), media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran dan dapat merangsang siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Lebih lanjut, media pembelajaran adalah segala sesuatu, baik manusia, benda, maupun lingkungan sekitar, yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dalam pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa.

Materi ketenagakerjaan merupakan salah satu topik penting dalam pembelajaran Ekonomi karena

membahas berbagai aspek yang berkaitan dengan tenaga kerja, pengangguran, kesempatan kerja, upah, serta permasalahan sosial ekonomi yang terjadi di lingkungan masyarakat. Materi ini tidak hanya menekankan pada kemampuan siswa dalam menghafal konsep, tetapi juga menuntut pemahaman terhadap fenomena ketenagakerjaan dalam kehidupan sehari-hari. Oleh sebab itu, dibutuhkan media pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami materi secara lebih nyata, menarik, dan mudah dipahami sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal.

Namun, pada kenyataannya proses pembelajaran di sekolah masih banyak menggunakan metode konvensional, seperti ceramah, yang menyebabkan siswa kurang aktif dan mudah merasa jenuh selama pembelajaran berlangsung. Penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi juga membuat siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi, terutama materi yang bersifat konseptual dan analitis seperti ketenagakerjaan. Kondisi tersebut turut dialami oleh siswa kelas XI Inqlanfis 1 di SMAN 1 Percut Sei

Tuan, di mana sebagian siswa masih kurang fokus saat mengikuti pembelajaran dan tingkat pemahaman terhadap materi ketenagakerjaan belum optimal. Keadaan ini menunjukkan bahwa diperlukan inovasi media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif guna meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.

Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang banyak dimanfaatkan saat ini adalah aplikasi Canva. Canva merupakan platform desain grafis yang menyediakan berbagai fitur menarik, seperti template presentasi, poster, infografis, animasi, video, serta berbagai media visual lainnya yang dapat membantu guru menyampaikan materi pembelajaran dengan lebih kreatif dan mudah dipahami oleh siswa. Pemanfaatan Canva dalam pembelajaran memberikan kesempatan bagi guru untuk membuat materi ajar yang lebih bervariasi, menarik, dan interaktif sehingga mampu meningkatkan perhatian serta keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, pembelajaran yang berbasis visual juga terbukti dapat membantu siswa

memahami konsep pembelajaran secara lebih nyata dan menyenangkan.

Selain penggunaan media visual, perkembangan teknologi juga menghadirkan berbagai platform evaluasi pembelajaran berbasis permainan edukatif, salah satunya yaitu *Blooket-Quiz*. *Blooket-Quiz* merupakan media evaluasi interaktif yang dikemas dalam bentuk kuis digital berbasis permainan sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan kompetitif. Pemanfaatan *Blooket-Quiz* dapat meningkatkan keaktifan siswa, melatih kemampuan berpikir cepat, serta membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan cara yang lebih menarik. Kombinasi penggunaan Canva dan *Blooket-Quiz* diharapkan dapat menciptakan proses pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital saat ini.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian dengan judul “Efektivitas Penggunaan Media Canva dan *Blooket-Quiz* pada Materi Ketenagakerjaan terhadap Pemahaman Siswa Kelas XI Inglanfis 1 di SMAN 1

Percut Sei Tuan". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat efektivitas penggunaan media Canva yang dibantu dengan *Blooket-Quiz* dalam meningkatkan pemahaman siswa pada materi ketenagakerjaan. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran inovatif yang mampu mendukung peningkatan kualitas pembelajaran Ekonomi di sekolah.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang bertujuan untuk menguji efektivitas dengan penggunaan Media canva Dan Media *Blooket-Quiz* pada materi ketenagakerjaan terhadap pemahaman siswa kelas XI Inqlanfis 1 di SMAN 1 Percut Sei Tuan. Pendekatan kuantitatif dipilih karena data yang diperoleh dalam penelitian ini berupa angka yang kemudian dianalisis menggunakan teknik statistik. Melalui pendekatan ini, peneliti dapat memperoleh gambaran yang objektif mengenai hubungan antara variabel yang diteliti. Creswell (2018) juga menjelaskan bahwa sannya penelitian kuantitatif ialah metode yang digunakan untuk menguji teori-teori

tertentu dengan cara meneliti hubungan antar variabel. Variabel-variabel biasanya diukur dengan instrumen penelitian sehingga data yang terdiri dari angka-angka dapat dianalisis berdasarkan prosedur-prosedur statistik (Dr.Kartini Harahap, dkk. 2024). Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan desain *pre-eksperimental*. Menurut Arikunto (2006), penelitian eksperimen dilakukan untuk mencari hubungan sebab akibat (hubungan kausal) antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti. Penelitian eksperimen dilakukan untuk melihat adanya hubungan sebab dan akibat antara variabel bebas dengan variabel terikat. Dalam penelitian ini, variabel bebas adalah penggunaan media Canva dan media *Blooket-Quiz*, sedangkan variabel terikat adalah pemahaman siswa (Effendi 2013).

Desain penelitian yang digunakan adalah *one group pretest-posttest design*, yaitu penelitian yang menggunakan satu kelompok tanpa kelompok pembanding (Arliana Beti dkk. 2022). Pada penelitian ini, siswa terlebih dahulu diberikan *pretest* untuk mengetahui pemahaman awal mereka

mengenai materi ketenaga kerjaan. Setelah itu, peneliti memberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media Canva dan *Blooket-Quiz*. Dalam proses pembelajaran, materi dijelaskan menggunakan Canva kemudian siswa mengikuti game kuis interaktif melalui *Blooket-Quiz* (Raudlatun dkk. 2026). Setelah pembelajaran selesai, siswa diberikan *posttest* dan kuesioner untuk mengetahui peningkatan pemahaman serta respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran tersebut. Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 1 Percut Sei Tuan yang berlokasi di Jalan Irian Barat Desa Sampali No. 37 Medan Estate, Kecamatan Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara 20371. Subjek penelitian adalah siswa kelas XI Inqlanfis 1 yang berjumlah 29 orang. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling* karena kelas tersebut dianggap sesuai dengan tujuan penelitian.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan media Canva dan *Blooket-Quiz*, sedangkan variabel terikatnya adalah pemahaman siswa pada materi

ketenagakerjaan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes, observasi, dokumentasi, dan kuesioner. Tes digunakan untuk mengukur pemahaman siswa melalui *pretest* dan *posttest*, sedangkan kuesioner digunakan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran (Wulandari dan Setyawati 2025). Teknik analisis data menggunakan analisis statistik deskriptif dan inferensial dengan bantuan program IBM SPSS Statistics. Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji regresi linear berganda untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Canva dan *Blooket-Quiz* terhadap pemahaman siswa. Kriteria pengujian yaitu jika nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka hipotesis diterima, yang berarti terdapat pengaruh penggunaan media Canva dan *Blooket-Quiz* terhadap pemahaman siswa kelas XI Inqlanfis 1 pada materi ketenaga kerjaan (Ely Mulyati dkk. 2024).

C. Hasil dan Pembahasan

3.1 Uji Asumsi Klasik

1. Uji Normalitas

Uji normalitas menggunakan *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test* untuk mengetahui apakah data dalam penelitian berdistribusi normal atau tidak. Data dinyatakan normal apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05.

Tabel 1. Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		30
Normal Parameters	Mean	0.0000000
	Std. Deviation	3.03212382
Most Extreme Differences	Absolute	0.120
	Positive	0.100
	Negative	-0.120
Test Statistic		0.120
Asymp. Sig. (2-tailed)		0.200

Berdasarkan hasil pengujian, diperoleh nilai *Asymp. Sig.* sebesar 0,200 yang lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data residual berdistribusi

Coefficients			
Model		Collinearity Statistics	
		Tolerance	VIF
1	Media Canva	0.750	1.333
	Media Blokeet-Quiz	0.750	1.333

normal sehingga asumsi normalitas pada model regresi telah terpenuhi.

2. Autokolerasi

Tabel 2. Uji Autokolerasi

Model Summary					
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	0.852	0.726	0.706	3.14242	1.601

Hasil uji autokorelasi dengan metode *Durbin-Watson* menunjukkan nilai DW sebesar 1,601, sedangkan nilai DU sebesar 1,5666. Karena nilai DW berada di antara DU dan (4 – DU), maka dapat disimpulkan bahwa model regresi tidak mengalami autokorelasi, sehingga asumsi regresi telah terpenuhi.

3. Multikolineritas

Uji multikolinearitas digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya hubungan yang tinggi antar variabel independen dalam model regresi. Model regresi yang baik tidak mengalami gejala multikolinearitas, yang dapat dilihat dari nilai *Tolerance* > 0,10 dan *VIF* < 10.

Tabel 3 Uji Multikoloniaritas

Berdasarkan tabel di atas, variabel Media Canva dan Media

Blokeet-Quiz memiliki nilai VIF sebesar 1,333 atau kurang dari 10, serta nilai *Tolerance* sebesar 0,750 atau lebih besar dari 0,10. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data penelitian ini tidak mengalami multikolinearitas.

4. Heteroskedastisitas

Salah satu metode yang digunakan adalah uji *Glejser*, dengan ketentuan nilai signifikansi harus lebih besar dari 0,05 agar model terbebas dari heteroskedastisitas.

Media Canva	-0.0116	0.089	-0.275	-1.299	0.205
Media Blokeet-Quiz	0.138	0.088	0.331	1.565	0.129

Berdasarkan tabel di atas, variabel Media Canva memiliki nilai signifikansi sebesar 0,205 dan Media *Blokeet-Quiz* sebesar 0,129, di mana kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model regresi tidak mengalami gejala heteroskedastisitas.

Coefficients						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	-8.064	4.603		-1.752	0.091
	Media Canva	0.422	0.149	0.330	2.840	0.008
	Media Blokeet-Quiz	0.800	0.146	0.637	5.480	0.000

3.2 Uji Regresi Berganda

Tabel 4 Uji Heteroskedastisitas

Coefficients ^a					
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t
		B	Std. Error	Beta	
1	(Constant)	1.591	2.770		0.574

Tabel 5. Uji Regresi Berganda

Dari hasil diperoleh persamaan regresi sebagai berikut:

$$Y = -8,064 + 0,422 X_1 + 0,800 X_2$$

Interpretasi:

Nilai konstanta (*Constant*) sebesar -8,064 menunjukkan

bahwa apabila variabel Media Canva dan Media *Blookeet-Quiz* dianggap konstan atau bernilai nol, maka nilai variabel Pemahaman Siswa akan sebesar -8,064.

2. Media Canva memiliki koefisien regresi sebesar 0,422 dengan nilai signifikansi 0,008 yang lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa Media Canva berpengaruh positif dan signifikan terhadap variabel Pemahaman Siswa. Artinya, setiap peningkatan satu satuan Media Canva akan meningkatkan nilai variabel Pemahaman Siswa sebesar 0,422, dengan asumsi variabel lain konstan.
3. Media *Blookeet-Quiz* memiliki koefisien regresi sebesar 0,800 dengan nilai signifikansi 0,000 yang lebih kecil dari 0,05. Ini berarti Media *Blookeet-Quiz* berpengaruh positif dan signifikan terhadap variabel Pemahaman Siswa. Setiap peningkatan satu satuan pada Media *Blookeet-Quiz* akan meningkatkan nilai variabel Pemahaman Siswa sebesar

0,800 dengan asumsi variabel lain konstan.

1. Uji Parsial (Uji t)

Tabel 6. Uji Parsial

Coefficients			
Model		t	Sig.
1	(Constant)	-1.752	0.091
	Media Canva	2.840	0.008
	Media Blokeet-Quiz	5.480	0.000

Variabel Media Canva

berpengaruh positif dan signifikan terhadap variabel dependen (Y), yang ditunjukkan oleh nilai t hitung sebesar 2,840 lebih besar dari t tabel serta nilai signifikansi 0,008 lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan Media Canva dapat meningkatkan nilai variabel dependen. Sementara itu, variabel Media *Blokeet-Quiz* juga berpengaruh positif dan signifikan terhadap variabel dependen (Y), dengan nilai t hitung sebesar 5,480 dan nilai signifikansi 0,000 yang lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, penggunaan Media *Blokeet-Quiz* turut memberikan pengaruh dalam meningkatkan variabel dependen.

2. Uji Simultan (Uji F)

Tabel 7. Uji Simultan

ANOVA ^a					
Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	706.081	2	353.040	35.752	0.000
Residual	266.619	27	9.875		
Total	972.700	29			

Hasil uji simultan menunjukkan bahwa nilai F hitung sebesar 35,752 dengan nilai signifikansi 0,000. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa variabel Media Canva dan Media *Blokeet-Quiz* secara bersama-sama berpengaruh positif dan signifikan terhadap Pemahaman Siswa (Y).

3. Uji Koefisien Determinasi

Tabel 7. Uji Koefisien Determinasi

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	0.852 ^a	0.726	0.706	3.14242

Hasil analisis menunjukkan nilai R sebesar 0,852 yang berarti hubungan antara variabel independen dan dependen tergolong sangat kuat dan positif. Nilai R Square sebesar 0,726 menunjukkan bahwa Media Canva dan Media *Blokeet-Quiz* mampu menjelaskan variabel Pemahaman Siswa sebesar 72,6%, sedangkan sisanya 27,4% dipengaruhi oleh faktor lain di luar

penelitian. Selain itu, nilai Adjusted R Square sebesar 0,706 menandakan kemampuan model tetap tinggi setelah disesuaikan, dengan *Std. Error of the Estimate* sebesar 3,14242.

Pengaruh Penggunaan Media Canva pada Materi Ketenagakerjaan Terhadap Pemahaman Siswa Kelas XI Inglafris 1 di SMAN 1 Percut Sei Tuan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, penggunaan media Canva pada materi ketenagakerjaan memberikan pengaruh positif terhadap pemahaman siswa kelas XI Inglafris 1 di SMA Negeri 1 Percut Sei Tuan. Penggunaan Canva dalam proses pembelajaran mampu membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah karena materi disajikan dalam bentuk visual yang menarik, kreatif, dan interaktif. Materi ketenagakerjaan yang memiliki banyak konsep dan istilah ekonomi menjadi lebih mudah dipahami siswa ketika disampaikan melalui media pembelajaran berbasis desain visual. Dalam pembelajaran ketenagakerjaan, siswa mempelajari berbagai konsep seperti tenaga kerja, angkatan kerja, pengangguran,

kesempatan kerja, upah tenaga kerja, serta permasalahan ketenagakerjaan di Indonesia. Materi tersebut sering dianggap sulit dan membosankan apabila hanya dijelaskan melalui metode ceramah. Namun, dengan menggunakan Canva, guru dapat menyajikan materi dalam bentuk presentasi menarik, infografis, gambar, diagram, dan animasi sederhana sehingga pembelajaran menjadi lebih hidup dan tidak monoton. Tampilan visual yang menarik membuat siswa lebih fokus memperhatikan penjelasan guru selama proses pembelajaran berlangsung.

Penggunaan Canva juga membantu siswa memahami hubungan antar konsep dalam materi ketenagakerjaan. Misalnya, pada pembahasan jenis-jenis pengangguran, siswa lebih mudah membedakan pengangguran struktural, musiman, friksional, dan teknologi melalui bagan atau ilustrasi visual yang ditampilkan menggunakan Canva. Selain itu, penggunaan warna, gambar, dan desain yang menarik mampu meningkatkan daya tarik siswa terhadap materi pembelajaran sehingga siswa lebih

antusias mengikuti kegiatan belajar. Selain meningkatkan pemahaman materi, penggunaan Canva juga memberikan pengaruh terhadap motivasi dan minat belajar siswa. Siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran karena media yang digunakan terlihat modern dan sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini. Pembelajaran yang menarik membuat siswa tidak cepat merasa bosan sehingga suasana kelas menjadi lebih kondusif dan menyenangkan. Ketika siswa memiliki minat belajar yang tinggi, maka kemampuan memahami materi juga akan meningkat.

Penelitian ini sejalan dengan hasil (Raja Parnaungan Munthe et al.,2026) berjudul *"Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Canva pada Materi Konsep Manajemen terhadap Pemahaman Mahasiswa"*, membuktikan bahwa Media Canva tidak hanya berfungsi sebagai alat presentasi, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang mampu meningkatkan pemahaman konsep secara signifikan melalui visualisasi dan interaktivitas. Temuan ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Astuti Handayani

et al., 2025) berjudul “*The Effectiveness of Peer Tutoring Learning Model Assisted by Canva-Based Learning Media on Mathematical Understanding and Learning Interest of Students at SMPN 14 Cilegon*”, yang menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi seperti Canva tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga memperkuat pemahaman konsep dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Temuan ini juga diperkuat oleh (Purnama et al., 2026) berjudul “*Design and Evaluation of Canva for Education-Based Interactive Learning Media for Strengthening Students’ Mathematical Conceptual Understanding*”, yang mengungkapkan bahwa Media Canva bukan hanya mempercantik tampilan pembelajaran, tetapi juga benar-benar meningkatkan pemahaman konsep siswa melalui visualisasi dan interaksi belajar.

Pengaruh Penggunaan Media Blooket-Quiz pada Materi Ketenagakerjaan Terhadap Pemahaman Siswa Kelas XI Inglafris 1 di SMAN 1 Percut Sei Tuan

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan *Blooket-Quiz* juga

memberikan pengaruh positif terhadap pemahaman siswa pada materi ketenagakerjaan. *Blooket-Quiz* merupakan media evaluasi pembelajaran berbasis permainan yang membuat proses belajar menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Dalam pembelajaran materi ketenagakerjaan, penggunaan *Blooket-Quiz* membantu siswa memahami materi melalui kegiatan kuis yang dikemas dalam bentuk game edukatif sehingga siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran. Materi ketenagakerjaan memiliki banyak istilah dan konsep yang perlu dipahami siswa, seperti tenaga kerja terdidik, tenaga kerja terlatih, pengangguran struktural, pengangguran musiman, serta upaya pemerintah dalam mengatasi pengangguran. Dengan menggunakan *Blooket-Quiz*, siswa dapat mengulang kembali materi melalui soal-soal kuis yang menarik sehingga pemahaman siswa terhadap materi menjadi lebih kuat. Kegiatan belajar yang dikemas dalam bentuk permainan juga membuat siswa lebih aktif berpikir dan lebih mudah mengingat materi yang telah dipelajari.

Selain meningkatkan pemahaman siswa, penggunaan *Blooket-Quiz* juga mampu meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar siswa pada materi ketenagakerjaan. Siswa menjadi lebih semangat dalam menjawab pertanyaan karena terdapat unsur permainan dan kompetisi yang membuat suasana belajar lebih menyenangkan. Pembelajaran yang interaktif membuat siswa tidak merasa tertekan saat mengerjakan soal sehingga mereka lebih percaya diri dalam menjawab pertanyaan terkait materi ketenagakerjaan. *Blooket-Quiz* juga membantu guru mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan. Melalui hasil kuis, guru dapat melihat sejauh mana siswa memahami konsep-konsep ketenagakerjaan yang dipelajari. Penggunaan *Blooket-Quiz* tidak hanya berfungsi sebagai media evaluasi, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini didukung oleh (Agustin et al., 2024) yang berjudul "*Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games*

Tournament (TGT) dengan Bantuan Blooket dalam Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa", menunjukkan bahwa media Blooket efektif digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi pelajaran, karena menghadirkan pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan mendorong keterlibatan aktif siswa. Selain itu, temuan dari (Roudhotul Jannah et al., 2026) yang berjudul "*The Role Of Interactive Quizzes Based On Blooket In Learning Interest In Ratio Material For Grade Vii Students At Smp Negeri 1 Salatiga*" membuktikan bahwa kuis interaktif berbasis Blooket berperan positif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada materi ratio, karena menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, aktif, dan menyenangkan. Dan hasil penelitian oleh (Paudia et al., 2025) berjudul "*Pengaruh Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Game Edukasi Blooket Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Siswa*", menunjukkan bahwa PBL berbantuan media Blooket efektif untuk membuat pembelajaran lebih aktif dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa serta pemahaman siswa.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Canva dan Blooket-Quiz efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas XI Inqlanfis 1 SMA Negeri 1 Percut Sei Tuan pada materi ketenagakerjaan. Media Canva membantu siswa memahami materi melalui penyajian visual yang menarik dan mudah dipahami, sedangkan Blooket-Quiz meningkatkan keaktifan, motivasi, dan keterlibatan siswa melalui kuis interaktif berbasis permainan. Hasil analisis menunjukkan bahwa kedua media tersebut berpengaruh positif dan signifikan baik secara parsial maupun simultan terhadap pemahaman siswa. Dengan demikian, Canva dan Blooket-Quiz dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran ekonomi.

Berdasarkan hasil penelitian ini, disarankan agar guru lebih memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi seperti Canva dan Blooket-Quiz untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Penelitian selanjutnya dapat dilakukan dengan melibatkan jumlah sampel yang lebih besar, materi pembelajaran yang berbeda, serta menggunakan desain penelitian yang lebih kompleks agar diperoleh hasil yang lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, D. R., Caska, C., & Sari, F. A. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dengan Bantuan Blooket dalam Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa. *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(9), 9942–9950.
- Astuti Handayani, Hamidah, Sarah Caesarani, J. W. K. (2025). *The Effectiveness Of Peer Tutoring Learning Model Assisted By Canva-Based Learning Media On Mathematical Understanding And Learning Interest Of Student At Smpn 14 Cilegon*. 9–24.
- Arliana Beti, Dkk. 2022. "Peningkatan Self-Disclosure Melalui Bimbingan Kelompok Pada Siswa Kelas X Di Sma Negeri 1 Rambang Niru." *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 4:1120–23.
- Daniyati Muttaqien Purwakarta, A., Bulqis Saputri Muttaqien Purwakarta, I., Aqila Septiyani Muttaqien Purwakarta, S., & Setiawan Muttaqien Purwakarta. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran Ricken Wijaya STAI DR.KHEZ Muttaqien Purwakarta. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(1), 282–294.
- Dr.Kartini Harahap, Nurhayati, Arafat, Itgo Hatchi. 2024. *Buku Ajar Metode penelitian*. 1 ed. diedit oleh Melvin Mirsal. Medan: PT Media Penerbit Indonesia.
- Effendi, Syahrudin. 2013. "Desain Eksperimental dalam penelitian pendidikan." 87–102.
- Ely Mulyati, Dkk. 2024. *Pengantar SPSS*. 1 ed. diedit oleh N. Harry Mardika. Padang: CV. Gita Lentera.
- Paudia, N. R., Maasawet, E. T., Lumowa, S. V. ., Makkadafi, S. P.,

- & Turista, D. D. R. (2025). Pengaruh Penerapan Model *Problem Based Learning* (Pbl) Berbantuan Media Game Edukasi Blooket Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Siswa. *Pendipa Journal Of Science Education*, 9(1), 140–145.
- Purnama, F., Nabilah, R. R., Nadia, S. E., Lastiar, H., Sagala, O., Astuti, M. D., Kamilah, Z. N., & Imami, A. I. (2026). Design And Evaluation Of Canva For Education – Based Interactive Learning Media For Strengthening Students' Mathematical Conceptual Understanding. *Jurnal Didactical Mathematics*, 8(1), 1–16.
- Raja Parnaungan Munthe, Revita Yuni, Wendi Rehan Situmorang, Icha Lesmana, S. S. T. (2026). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Canva Pada Materi Konsep Manajemen Terhadap Pemahaman Mahasiswa. *Pendas :Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11.
- Raudlatun. 2026. “Pengaruh Penggunaan Media Kuis Interaktif Berbasis Web Blooket Terhadap Partisipasi Belajar Matematika Pada Materi Lingkaran.” *Jurnal Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam* 8(2):0–5.
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Roudhlotul Jannah, Fitria Laiya Mahmud, W. L. A. (2026). The Role Of Interactive Quizzes Based On Blooket In Learning Interest In Ratio Material For Grade Vii Students At Smp Negeri 1 Salatiga. *Algebra : Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Sains Issn*, 6(2).
- Wulandari, Annisa, dan Enik Setyawati. 2025. “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Canva untuk Meningkatkan Pemahaman IPA.” *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 8(7):7645–49. doi: 10.54371/jiip.v8i7.8538.