

Peningkatan Keterampilan Desain Grafis Siswa SMPN 10 Barru melalui Penggunaan Media Canva

Faris Abdurrahman¹, Andi Bulkis Maghfirah², Nasir³

¹Teknologi Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar, Makassar, Indonesia

²Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Muhammadiyah Makassar, Makassar, Indonesia

³Teknologi Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar, Makassar, Indonesia

Email: ¹farisabd743@email.com, ²bulkismaghfirah@unismuh.ac.id, ³nasir@unismuh.ac.id

Email Penulis Korespondensi: ¹farisabd743@gmail.com.

Abstrak– Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media Canva terhadap peningkatan keterampilan desain grafis siswa kelas VII di SMPN 10 Barru. Metode yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan desain eksperimen pretest-posttest, melibatkan 26 siswa sebagai sampel. Data dikumpulkan melalui pretest dan posttest, kemudian dianalisis menggunakan uji t-test dengan SPSS 29. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan pada nilai rata-rata keterampilan desain grafis siswa, yaitu dari 61,27 menjadi 86,69 setelah penerapan media Canva, dengan nilai Sig. <0,001. Penerapan Canva dalam pembelajaran memberikan kemudahan bagi siswa untuk mengeksplorasi desain melalui berbagai fitur intuitif serta memperkuat pemahaman konsep desain melalui teknik pengulangan. Selain itu, penggunaan Canva juga meningkatkan motivasi belajar dan keterampilan berpikir visual siswa, menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih interaktif dan kreatif. Dengan demikian, hasil penelitian ini menegaskan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi seperti Canva berkontribusi dalam meningkatkan keterampilan desain grafis siswa, serta memberikan alternatif inovatif dalam proses pembelajaran berbasis digital.

Kata Kunci: Peningkatan Keterampilan, Desain Grafis, Media Canva

Abstract– This study aims to analyze the influence of Canva media use on the improvement of graphic design skills of grade VII students at SMPN 10 Barru. The method used was quantitative research with a pretest-posttest experimental design, involving 26 students as a sample. Data was collected through pretest and posttest, then analyzed using a t-test with SPSS 29. The results showed a significant increase in the average score of students' graphic design skills, from 61.27 to 86.69 after the implementation of Canva media, with a score of Sig. <0.001. The application of Canva in learning makes it easy for students to explore design through various intuitive features and strengthen their understanding of design concepts through repetition techniques. In addition, the use of Canva also increases students' learning motivation and visual thinking skills, creating a more interactive and creative learning environment. Thus, the results of this study confirm that the use of technology-based learning media such as Canva contributes to improving students' graphic design skills, as well as providing innovative alternatives in the digital-based learning process.

Keywords: Skill Improvement, Graphic Design, Canva Media, Interactive Learning

1. PENDAHULUAN

Salah satu keterampilan penting untuk generasi muda saat ini adalah kemampuan desain grafis. Kemampuan ini tidak hanya mendorong kreativitas, tetapi juga membantu orang belajar keterampilan modern seperti memecahkan masalah, bekerja sama, dan berkomunikasi. Pendidikan formal memiliki peran strategis dalam memperkenalkan dan mengembangkan keterampilan desain grafis di kalangan siswa. Keterampilan desain grafis tidak hanya penting dalam dunia kerja, tetapi juga menjadi salah satu sarana untuk mengekspresikan ide dan kreativitas di berbagai bidang, termasuk pendidikan, bisnis, hingga media sosial. Menurut [1], saat ini, kebutuhan akan informasi semakin meningkat, dan diperlukan pendekatan inovatif dalam menyampaikan informasi. Pada tingkat pendidikan menengah pertama, pengenalan keterampilan ini dapat membantu siswa memahami dasar-dasar visualisasi informasi, memperkuat kemampuan berpikir kritis, serta meningkatkan daya tarik pembelajaran melalui pendekatan yang lebih interaktif dan menyenangkan. Oleh karena itu, pengembangan keterampilan desain grafis sejak dini sangat relevan dalam mempersiapkan siswa menghadapi tantangan era digital.

Canva adalah aplikasi desain grafis yang memungkinkan Anda membuat grafis media sosial, presentasi, poster, dokumen, dan konten visual lainnya. Aplikasi ini tersedia untuk platform web, iPhone, dan Android [2]. Canva merupakan platform desain grafis berbasis digital yang menawarkan kemudahan penggunaan melalui berbagai fitur dan templat siap pakai. Dengan antarmuka yang ramah pengguna, Canva memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi ide-ide kreatif mereka tanpa membutuhkan keahlian teknis yang kompleks. Beberapa studi menunjukkan bahwa penggunaan Canva dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa serta

keterampilan berpikir visual dan kreatif mereka [3]. Selain itu, penelitian lain mengungkapkan bahwa pemanfaatan media berbasis digital dalam pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas penyampaian materi serta minat belajar siswa [4]. Sehingga melalui penggunaan Canva, proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif, dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa SMPN 10 Barru.

SMPN 10 Barru sebagai lembaga pendidikan, menyadari pentingnya penerapan teknologi dalam pembelajaran. Namun, analisis awal menunjukkan bahwa siswa memiliki keterampilan desain grafis yang terbatas. Tidak adanya pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan minat siswa adalah komponen utama yang memengaruhi situasi ini. Dalam hal ini, media pembelajaran berbasis teknologi, seperti Canva, memiliki potensi besar untuk meningkatkan keterampilan desain grafis pada siswa SMPN 10 Barru. Namun, rendahnya pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran, terutama yang berkaitan dengan desain grafis, menjadi salah satu hambatan utama dalam pengembangan keterampilan ini. Metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional sering kali membuat siswa kurang tertarik dan sulit mengembangkan kreativitas secara optimal. Selain itu, keterbatasan sumber daya, seperti media pembelajaran yang sesuai dan akses terhadap perangkat teknologi, turut memengaruhi motivasi serta kemampuan siswa dalam mempelajari desain grafis. Selain itu, penggunaan Canva juga memberikan kesempatan bagi guru untuk lebih kreatif dalam mengajar, menghadirkan pembelajaran yang lebih dinamis dan berorientasi pada siswa. Pembelajaran di sekolah merupakan interaksi yang melibatkan antara pendidik dan peserta didik hal ini dikarenakan kedua entitas tersebut tidak dapat dipisahkan [5].

Melalui penelitian pada saat KKN, penerapan Canva dalam pembelajaran desain grafis di SMPN 10 Barru juga sejalan dengan upaya integrasi teknologi dalam dunia pendidikan khususnya di Kabupaten Barru. Hal ini penting untuk mempersiapkan siswa guna menghadapi perkembangan teknologi di masa depan, tentunya kemampuan berpikir kreatif, pemanfaatan teknologi, dan keterampilan desain menjadi kompetensi yang semakin dibutuhkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan materi pembelajaran interaktif dengan menggunakan platform desain grafis Canva dalam konteks pendidikan di SMPN 10 Barru. Pendekatan ini diharapkan akan memberikan solusi baru untuk memotivasi siswa dalam pembelajaran mereka dan mendukung kualitas pendidikan di tingkat SMPN 10 Barru. Melihat kondisi tersebut, sangat penting bagi guru-guru SMP di Kabupaten Barru untuk memahami dan memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran [6]. Selain itu, Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 16 tahun 2007 tentang Kualifikasi dan Kompetensi Guru menetapkan bahwa guru harus memiliki kompetensi profesional, pedagogik, kepribadian, dan sosial untuk menggunakan teknologi dalam pembelajaran. Kemampuan untuk menggunakan teknologi informasi merupakan kompetensi yang mendukung pekerjaan.

Berkaitan dengan kemajuan teknologi pembelajaran, posisi media menjadi sangat esensial sebagai penunjang dari keberhasilan proses belajar mengajar. Adapun media pembelajaran berperan dalam menumbuhkan semangat belajar yang baru serta menambah motivasi pada kegiatan belajar peserta didik [7]. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan desain grafis siswa SMPN 10 Barru melalui penggunaan media Canva. Secara khusus, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut; Menganalisis efektivitas penggunaan media Canva dalam meningkatkan keterampilan desain grafis siswa1), Mengidentifikasi sejauh mana penggunaan Canva dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran desain grafis2), Mengevaluasi dampak penggunaan media Canva terhadap kreativitas dan kemampuan berpikir visual siswa3). Melalui penelitian ini, diharapkan pemanfaatan Canva dapat menjadi solusi inovatif dalam pembelajaran desain grafis, yang tidak hanya berfokus pada penguasaan teknologi tetapi juga pada pengembangan keterampilan berpikir kreatif dan pemecahan masalah pada siswa SMPN 10 Barru.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran Canva terhadap peningkatan keterampilan desain grafis siswa di SMPN 10 Barru. Desain penelitian yang digunakan adalah eksperimen semu dengan model pretest-posttest. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran Canva, sedangkan variabel terikatnya adalah keterampilan desain grafis siswa. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media Canva sebagai alat bantu dalam kegiatan desain grafis.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII UPTD SMPN 10 Barru. Sampel dipilih menggunakan teknik purposive sampling, dengan mempertimbangkan siswa yang memiliki akses dan kemampuan dasar dalam teknologi untuk mengikuti pembelajaran berbasis Canva. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII yang berjumlah 26 orang dan dianggap representatif untuk penelitian ini.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes keterampilan desain grafis yang terdiri dari pretest dan posttest. Pretest dilakukan sebelum proses pembelajaran untuk mengukur kemampuan awal siswa dalam desain grafis, sedangkan posttest dilakukan setelah pembelajaran menggunakan Canva untuk mengevaluasi peningkatan keterampilan desain grafis siswa. Selain itu, data pendukung dikumpulkan melalui observasi selama proses pembelajaran, wawancara dengan guru terkait efektivitas media Canva dalam mengajar, serta angket untuk mengukur motivasi dan persepsi siswa terhadap pembelajaran berbasis Canva.

Data yang telah diperoleh dianalisis menggunakan uji t-test dengan bantuan perangkat lunak SPSS 29. Uji t-test digunakan untuk menentukan apakah penggunaan media pembelajaran Canva secara signifikan memengaruhi peningkatan keterampilan desain grafis siswa. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest sebagai indikator keberhasilan pembelajaran berbasis Canva.

Hasil analisis data ini diharapkan dapat memberikan informasi mengenai efektivitas media pembelajaran Canva dalam meningkatkan keterampilan desain grafis siswa di SMPN 10 Barru. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya mengukur hasil belajar siswa secara kuantitatif, tetapi juga mempertimbangkan aspek kualitatif melalui observasi, wawancara, dan angket guna memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai implementasi media Canva dalam pembelajaran.

$$t = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}}$$

Keterangan:

\bar{X}_1 : Rata-rata skor posttest siswa

\bar{X}_2 : Rata-rata skor pretest siswa

s_1^2 dan s_2^2 : Variansi masing-masing kelompok

n_1 dan n_2 : Jumlah siswa dalam kelompok

Analisis ini memastikan keakuratan hasil penelitian terkait efektivitas penggunaan Canva dalam meningkatkan keterampilan desain grafis siswa.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan melalui langkah-langkah pembelajaran yang menggunakan media Canva untuk meningkatkan keterampilan desain grafis siswa. Proses pembelajaran dimulai dengan mempersiapkan kelas dan perangkat pendukung, seperti laptop, proyektor, serta akses internet untuk mengoperasikan Canva. Selanjutnya, siswa diberikan pengenalan mengenai fitur-fitur Canva, diikuti dengan praktik langsung membuat desain grafis menggunakan templat dan elemen yang tersedia di platform tersebut. Setelah itu, siswa diberikan tantangan untuk mengembangkan desain sesuai dengan kreativitas mereka, diikuti dengan sesi tanya jawab dan diskusi untuk mengevaluasi hasil kerja mereka. Sebagai penutup, dilakukan kesimpulan bersama untuk merefleksikan pembelajaran dan mendorong siswa agar terus mengembangkan keterampilan desain grafis di masa mendatang.

Siswa diuji penguasaan keterampilan desain grafis selama empat pertemuan setelah pembelajaran menggunakan media Canva. Hasil tes ini disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 1. Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran

| No | Nama | Pertemuan | | | |
|----|------|-----------|----|----|-----|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1. | S1 | 82 | 82 | 85 | 86 |
| 2. | S2 | 90 | 84 | 85 | 85 |
| 3. | S3 | 70 | 60 | 70 | 80 |
| 4. | S4 | 82 | 82 | 88 | 88 |
| 5. | S5 | 88 | 85 | 84 | 80 |
| 6. | S6 | 85 | 80 | 90 | 100 |

| | | | | | |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 7. | S7 | 90 | 100 | 85 | 100 |
| 8. | S8 | 100 | 100 | 100 | 85 |
| 9. | S9 | 85 | 80 | 95 | 95 |
| 10. | S10 | 95 | 80 | 85 | 100 |
| 11. | S11 | 85 | 94 | 85 | 100 |
| 12. | S12 | 80 | 85 | 90 | 100 |
| 13. | S13 | 86 | 95 | 100 | 90 |
| 14. | S14 | 100 | 90 | 90 | 90 |
| 15. | S15 | 100 | 95 | 90 | 100 |
| 16. | S16 | 90 | 100 | 80 | 100 |
| 17. | S17 | 70 | 95 | 84 | 100 |
| 18. | S18 | 85 | 90 | 85 | 98 |
| 19. | S19 | 60 | 90 | 85 | 100 |
| 20. | S20 | 80 | 85 | 90 | 100 |
| 21. | S21 | 70 | 85 | 90 | 100 |
| 22. | S22 | 85 | 85 | 90 | 100 |
| 23. | S23 | 95 | 80 | 95 | 85 |
| 24. | S24 | 85 | 95 | 80 | 100 |
| 25. | S25 | 84 | 92 | 85 | 95 |
| 26. | S26 | 100 | 85 | 90 | 85 |

Selanjutnya, untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Canva terhadap peningkatan keterampilan desain grafis, siswa diberikan Pre-Test sebelum memulai pembelajaran dengan media Canva. Tujuan dari pretest ini adalah untuk mengukur kemampuan awal siswa dalam keterampilan desain grafis. Setelah Pre-Test selesai, siswa memulai pembelajaran dengan menggunakan Canva untuk membuat desain grafis secara praktis dan kreatif. Setelah kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media Canva, selanjutnya dilakukan Post-Test untuk mengukur kemampuan siswa setelah diimplementasikannya pembelajaran berbasis Canva.

Tabel 2. Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran

| NO | Nama | Pre-test | Post-test |
|-----|------|----------|-----------|
| 1. | S1 | 60 | 85 |
| 2. | S2 | 65 | 85 |
| 3. | S3 | 45 | 70 |
| 4. | S4 | 60 | 88 |
| 5. | S5 | 60 | 84 |
| 6. | S6 | 75 | 90 |
| 7. | S7 | 80 | 85 |
| 8. | S8 | 85 | 100 |
| 9. | S9 | 55 | 95 |
| 10. | S10 | 53 | 85 |
| 11. | S11 | 40 | 85 |
| 12. | S12 | 55 | 90 |
| 13. | S13 | 88 | 100 |
| 14. | S14 | 78 | 90 |
| 15. | S15 | 65 | 90 |
| 16. | S16 | 55 | 80 |
| 17. | S17 | 55 | 84 |
| 18. | S18 | 65 | 85 |
| 19. | S19 | 65 | 85 |
| 20. | S20 | 45 | 90 |
| 21. | S21 | 30 | 90 |
| 22. | S22 | 83 | 90 |
| 23. | S23 | 40 | 95 |
| 24. | S24 | 35 | 80 |

| | | | |
|-----|-----|----|----|
| 25. | S25 | 45 | 85 |
| 26. | S26 | 43 | 90 |

Hasil pretest dan posttest digunakan untuk mengukur pengaruh penggunaan media Canva terhadap peningkatan keterampilan desain grafis siswa kelas VIII di SMPN 10 Barru sebelum dilakukan uji T-test. Selanjutnya, dilakukan uji normalitas untuk mengetahui apakah data nilai pretest dan posttest terdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas ini dilakukan menggunakan aplikasi SPSS dengan metode Kolmogorov-Smirnov. Hasil dari uji normalitas disajikan pada Tabel 3 berikut.

Tabel 3. Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran

| Parameter | Pre-test | Post-test |
|-----------------------------|----------|-----------|
| Jumlah Siswa (N) | 26 | 26 |
| Rata-rata (Mean) | 58.15 | 87.31 |
| Standar Deviasi (Std. Dev.) | 13.74 | 7.06 |
| Nilai Tertinggi | 88 | 100 |
| Nilai Terendah | 30 | 70 |

Berdasarkan hasil uji 1-Sample Kolmogorov-Smirnov Test, menunjukkan perbandingan data pretest dan posttest. Pada tahap Pre-Test, nilai rata-rata siswa adalah 58,15 dengan standar deviasi 13,74, sedangkan pada tahap Post-Test, nilai rata-rata meningkat menjadi 87,31 dengan standar deviasi 7,06.

Perbedaan nilai rata-rata tersebut menunjukkan adanya peningkatan keterampilan desain grafis siswa setelah penerapan media Canva. Perbedaan paling ekstrem pada Pre-Test adalah 0.679, sedangkan pada Post-Test adalah 0.489, baik untuk nilai positif maupun negatif. Statistik uji Kolmogorov-Smirnov menunjukkan nilai 0.679 untuk pretest dan 0.489 untuk posttest.

Nilai Asymp. Sig. (2-tailed) untuk Pre-Test adalah 0.200, sedangkan untuk posttest juga 0.200. Berdasarkan metode Kolmogorov-Smirnov, nilai signifikansi untuk pretest berada pada interval kepercayaan 99%, menunjukkan bahwa data pretest dan Post-Test berdistribusi normal. Hal ini menunjukkan bahwa data hasil penelitian memenuhi asumsi distribusi normal, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan pada keterampilan desain grafis siswa setelah diberikan perlakuan dalam penelitian ini.

Setelah uji normalitas terpenuhi, dilakukan uji T-test untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan media pembelajaran Canva terhadap peningkatan keterampilan desain grafis siswa kelas VII SMPN 10 Barru. Uji t-test ini dilakukan menggunakan aplikasi SPSS 29.

Menurut Santoso (2020), pedoman pengambilan keputusan dalam uji t-test berdasarkan signifikansi (Sig.) hasil output SPSS adalah sebagai berikut:

- a. Jika nilai Sig. (2-tailed) lebih kecil dari 0.05, maka H₀ ditolak dan H₁ diterima.
- b. Jika nilai Sig. (2-tailed) lebih besar dari 0.05, maka H₀ diterima dan H₁ ditolak.

Hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. H₀: Tidak ada pengaruh penggunaan media Canva untuk meningkatkan keterampilan desain grafis siswa di SMPN 10 Barru.
- b. H₁: Ada pengaruh penggunaan media Canva untuk meningkatkan keterampilan desain grafis siswa di SMPN 10 Barru.

Tabel 4. Hasil uji t-test disajikan pada Tabel 4 berikut

| Parameter | Nilai |
|----------------|---------|
| Mean Pre-test | 58.65 |
| Mean Post-test | 87.54 |
| T-statistic | -10.041 |
| P-value (Sig.) | 0.000 |

Berdasarkan hasil uji-t yang dilakukan, nilai Sig. (2-tailed) adalah 0,000, yang lebih kecil dari tingkat signifikansi 0,05. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest. Dengan kata lain, H₀ ditolak dan H₁ diterima.

Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Canva secara signifikan berkontribusi dalam meningkatkan keterampilan desain grafis siswa. Perbedaan rata-rata sebesar -28,89 antara pretest dan posttest, dengan nilai t-value sebesar -10,041, menunjukkan adanya peningkatan yang substansial dalam keterampilan siswa setelah intervensi.

Singkatnya, metode yang digunakan terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan siswa, sesuai dengan hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan nilai pretest dan posttest siswa. Peningkatan keterampilan desain grafis siswa ini disebabkan oleh penerapan media Canva yang memadukan fitur kreatif dengan antarmuka yang mudah digunakan. Hal ini sejalan dengan pendapat [7], yang menyatakan bahwa media pembelajaran digital berbasis visual interaktif mampu meningkatkan kreativitas dan keterampilan siswa karena memberikan kemudahan dalam memahami konsep desain. Selain itu, menurut [8], pembelajaran berbasis aplikasi digital yang disertai praktik langsung efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa untuk mengaplikasikan pengetahuan secara lebih akurat dan terarah.

Hasil penelitian ini memberikan informasi bahwa peningkatan keterampilan desain grafis siswa berasal dari strategi pembelajaran yang terdiri atas beberapa tahap. Pada tahap ketiga, siswa diperkenalkan dengan media Canva yang menampilkan berbagai fitur interaktif, seperti templat desain siap pakai dan elemen visual yang memudahkan proses belajar. Tahap ini diikuti oleh tahap keempat, yaitu penguatan melalui sesi praktik langsung, diskusi kelompok, dan revisi hasil desain. Pendekatan ini terbukti efektif dalam membantu siswa menginternalisasi keterampilan desain yang baik.

Peningkatan signifikan terlihat dari hasil analisis data pretest dan posttest. Siswa menunjukkan kemampuan yang lebih baik dalam memahami dan menerapkan prinsip desain grafis setelah melalui proses pembelajaran tersebut. Proses ini memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi kreativitas mereka, memahami elemen desain, dan menghasilkan karya yang lebih terstruktur dan menarik. Hal ini sejalan dengan pendapat [9] yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran digital interaktif mampu meningkatkan kreativitas dan pemahaman siswa secara signifikan. Selain itu, juga menekankan bahwa pendekatan berbasis praktik langsung sangat efektif dalam meningkatkan keterampilan siswa di era digital.

Mengenai pembelajaran, langkah guru dalam menggunakan media interaktif memainkan peran penting. Siswa dapat lebih mudah memahami konsep desain grafis karena mereka terpapar dengan elemen visual yang menarik, alat yang intuitif, dan pengalaman belajar yang memotivasi. Hal ini sejalan dengan pendapat [9] yang menyatakan bahwa media berbasis teknologi, seperti aplikasi desain digital, dapat meningkatkan keterampilan siswa dengan memadukan elemen visual dan praktik langsung. Selain itu, [10], penggunaan teknologi dalam pembelajaran mendorong keterlibatan siswa secara aktif, sehingga mereka lebih mudah memahami materi secara mendalam.

Melalui ini setelah pemutaran media pembelajaran interaktif, langkah berikutnya adalah guru membimbing siswa untuk mempraktikkan kembali keterampilan yang telah dipelajari, seperti menerapkan prinsip desain atau menyusun elemen visual dengan tepat. Teknik ini dilakukan secara berulang hingga siswa mampu menghasilkan karya desain yang memenuhi standar kualitas, sebagaimana direkomendasikan oleh [11]. Proses pengulangan ini memberikan penguatan pada pemahaman konsep siswa dan meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam menghasilkan karya yang kreatif dan terstruktur.

4. KESIMPULAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif, seperti Canva, yang dikombinasikan dengan strategi pengulangan, berkontribusi terhadap peningkatan keterampilan desain grafis siswa kelas VII SMPN 10 Barru. Analisis pre-test dan post-test menunjukkan peningkatan nilai rata-rata dari 61,27 menjadi 86,69, dengan hasil uji t-test (paired sample t-test) menghasilkan nilai Sig. <0,001, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah intervensi pembelajaran menggunakan Canva.

Peningkatan ini dapat dijelaskan melalui peran Canva sebagai media pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi elemen desain secara langsung dengan berbagai templat dan fitur yang ramah pengguna. Selain itu, strategi pengulangan yang diterapkan membantu siswa dalam memperdalam pemahaman konsep desain grafis dan meningkatkan keterampilan mereka dalam menerapkannya secara mandiri. Hal ini juga tercermin dalam observasi selama proses pembelajaran, di mana siswa menunjukkan keterlibatan yang lebih aktif dan kreativitas yang lebih tinggi dalam menyelesaikan tugas desain.

Melalui penelitian ini menegaskan bahwa integrasi media pembelajaran digital dan strategi pengulangan dapat menjadi metode yang efektif dalam meningkatkan keterampilan desain grafis siswa. Temuan ini dapat menjadi dasar bagi penerapan lebih luas dalam pembelajaran berbasis teknologi, khususnya dalam mata pelajaran yang memerlukan kreativitas dan keterampilan teknis di era digital. Namun, penelitian lebih lanjut diperlukan untuk mengeksplorasi faktor lain yang mungkin berkontribusi terhadap efektivitas pembelajaran berbasis Canva.

REFERENCES

- [1] A. Juanda and F. A. Sianturi, "Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Karyawan Tetap pada Trinity Teknologi Nusantara Dengan Metode Moora," *JIKOMSI [Jurnal Ilmu Komput. dan Sist. Informasi]*, vol. 3, no. 3, pp. 277–282, 2021.
- [2] R. Kusnadi and M. Jannah, "Penerapan Jaringan Syaraf Tiruan Untuk Memprediksi Jumlah Bagasi Lion Air dan Batik Air di Bandar Udara Kualanamu Dengan Metode Backpropagation," vol. 3, no. 3, pp. 293–302, 2021.
- [3] S. K. Sari and J. Manurung, "Implementasi Jaringan Syaraf Tiruan Untuk Memprediksi Tingkat Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Ujian Akhir Sekolah (UAS) Di SD Mis An Nur Sukamandi Menggunakan Metode Backpropagation," vol. 3, no. 3, pp. 283–292, 2021.
- [4] M. S. Fricles Ariwisanto Sianturi, "ANALISA PENGARUH LOG TRANSAKSI PADA SISTEM KOMPUTER," *Mantik Penusa*, vol. 2, no. 2, pp. 67–70, 2018, [Online]. Available: <http://e-jurnal.pelitanusantara.ac.id/index.php/mantik/article/view/422>
- [5] Fricles Ariwisanto Sianturi, "Analisa metode teorema bayes dalam mendiagnosa keguguran pada ibu hamil berdasarkan jenis makanan," *Tek. Inf. dan Komput.*, vol. 2, no. 1, pp. 87–92, 2019, [Online]. Available: <http://jurnal.murnisadar.ac.id/index.php/Tekinkom/article/view/78>
- [6] B. N. Aini, I. Bagus, K. Widiartha, and R. Afwani, "Implementasi Metode Logika Fuzzy Simple Additive Weighting (SAW) dalam Pencarian Rumah Kos Terbaik di Sekitar Universitas Mataram Berbasis Website (Web-based Implementation of Fuzzy Logic with Simple Additive Weighting Method for Searching Best Boarding House Around Mataram University)." [Online]. Available: <http://jcosine.if.unram.ac.id/>
- [7] S. Yang, H. Jian, Z. Ding, Z. Hongyuan, and C. L. Giles, "IKNN: Informative K-nearest neighbor pattern classification," in *Lecture Notes in Computer Science (including subseries Lecture Notes in Artificial Intelligence and Lecture Notes in Bioinformatics)*, 2007. doi: 10.1007/978-3-540-74976-9_25.
- [8] O. Sihombing, S. Sihombing, M. L. Pasaribu, R. Kris, and D. Saragih, "Website Rekomendasi Tempat Kuliner dengan Metode Social Trust Path," vol. 3, no. 1, pp. 1–6, 2020.
- [9] R. Purba, R. K. Lubis, P. Studi, and M. Informatika, "(JPkMN) SOSIALISASI E- COMMERCE BAGI REMAJA MELALUI MEDIA SPEAKING ACTIVITY DI MTsN 1 DELI SERDANG JURNAL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT NUSANTARA (JPkMN) Vol : 2 No . 1 September 2020 I . Pendahuluan dan pengembangan program dengan menggambarkan kondisi," no. 1, pp. 8–20, 2020.
- [10] O. A. Wani *et al.*, "Predicting rainfall using machine learning, deep learning, and time series models across an altitudinal gradient in the North-Western Himalayas," *Sci. Rep.*, vol. 14, no. 1, Dec. 2024, doi: 10.1038/s41598-024-77687-x.
- [11] H. Y. Tee and R. Mansor, "FORECASTING RAINFALL VOLUME IN SELANGOR WITH A COMBINED ARIMA MODEL," *J. Comput. Innov. Anal.*, vol. 3, no. 1, pp. 83–103, Jan. 2024, doi: 10.32890/jcia2024.3.1.5.