



Pengaruh Penggunaan Aplikasi Canva untuk meningkatkan Pemahaman Mufradat Siswa

Kamaluddin^{1*}, Hamidah Fitri², Adam Mudinillah³, Nur Afni Oktavia⁴

¹Pendidikan Bahasa Arab/PBA, Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar, Indonesia

²Pendidikan Bahasa Arab/PBA, Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar, Indonesia

³Sekolah Tinggi Agama Islam Al-Hikmah Pariangan Batusangkar, Indonesia.

⁴Pendidikan Bahasa Arab/PBA, Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar, Indonesia

*Penulis korespondensi, Surel: [*kamaluddin@uinmybatusangkar.ac.id](mailto:kamaluddin@uinmybatusangkar.ac.id)

Abstract

Currently, teachers have difficulty activating students in the learning process because most students are not very focused and are busy doing other activities. It is caused by several factors, one of these factors is the lack of use of media that is developing at this time that can activate and help students in understanding the material. Therefore, the use of technology-based media has a great impact in activating and improving student understanding. The purpose of this study is to determine the impact of using Canva application in activating and improving students' understanding in mufradat material. The method used in this research is the experimental method. The purpose of using this method is to be able to test between one variable and another to determine whether or not there is an effect obtained from the treatment of learning activities carried out through the use of media. The data analysis used in this research is to use normality test and homogeneity test which can show the measurement results that describe the measured aspects. The results of this study indicate that the canva application can activate and improve student understanding in mufradat material. The conclusion of this study is that the canva application can help students in increasing students' activeness and understanding in understanding mufradat. The limitation of this study is that researchers only conducted research on canva applications in mufradat learning. Researchers recommend that future researchers can examine other learning.

Keywords: Learning, Canva App, Mufradat

Abstrak

Saat ini guru kesulitan untuk mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran karena kebanyakan siswa tidak begitu fokus dan sibuk melakukan aktifitas lain. Hal itu disebabkan oleh beberapa faktor, salah satu faktor tersebut adalah minimnya penggunaan media yang berkembang pada saat ini yang dapat mengaktifkan dan membantu siswa dalam memahami materi. Oleh karena itu, penggunaan media yang berbasis teknologi memiliki dampak yang besar dalam mengaktifkan dan meningkatkan pemahaman siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak penggunaan aplikasi Canva dalam mengaktifkan dan meningkatkan pemahaman siswa dalam materi mufradat. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Tujuan menggunakan metode ini adalah dapat menguji antara variabel satu dengan variabel lainnya untuk mengetahui ada atau tidaknya akibat yang diperoleh dari perlakuan kegiatan pembelajaran yang dilakukan melalui penggunaan media. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas yang dapat menunjukkan hasil pengukuran yang menggambarkan aspek yang diukur. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi canva dapat mengaktifkan dan meningkatkan pemahaman siswa dalam materi mufradat. Kesimpulan dari penelitian ini adalah aplikasi canva dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan keaktifan serta pemahaman siswa dalam memahami mufradat. Keterbatasan dari penelitian ini adalah peneliti hanya melakukan penelitian tentang aplikasi canva dalam pembelajaran mufradat. Peneliti merekomendasikan agar peneliti selanjutnya dapat meneliti pada pembelajaran lainnya.

Kata kunci: Pembelajaran, Aplikasi Canva, Mufradat.

1. Pendahuluan

Pembelajaran menjadi salah aspek penting bagi dunia kehidupan. Kegiatan pembelajaran dapat dilakukan melalui beberapa aspek yang berkaitan dengan kemanusiaan, fasilitas, materi, perlengkapan serta prosedur yang dilakukan selama pembelajaran berlangsung (Admiraal, 2022; Herdianti et al., 2022). Kegiatan pembelajaran merupakan suatu proses yang dilakukan antara suatu individu dengan individu lainnya untuk mencapai tujuan tertentu. Proses tersebut bisa terjadi karena adanya hubungan interaksi yang dilakukan antara siswa dengan guru serta lingkungan yang mendukung untuk mencapai tujuan tersebut (Mailani et al., 2022). Pembelajaran yang dilakukan juga meliputi berbagai mata pelajaran yang harus dipelajari oleh peserta didik. Tugas seorang pendidik harus bisa memberikan asupan sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan (Alfadda, 2022). Diantara mata pelajaran tersebut adalah matematika, ipa, bahasa indonesia, bahasa arab, bahasa inggris . Pada mata pelajaran bahasa asing, terkhusus pada mata pelajaran bahasa arab, masih banyak pendidik yang masih minim dalam mengaktifkan peserta didik dalam belajar (Al-hoorie, 2021). Sehingga banyak siswa yang melakukan aktivitas lain selama pembelajaran yang dapat mengakibatkan ketidak fokusan peserta didik selama belajar.

Untuk menguasai semua keterampilan dalam bahasa arab, peserta didik harus menguasai komponen dasar dalam bahasa arab yang sering disebut dengan mufradat atau kosa kata. Jika peserta didik belum menguasai kosa kata, maka akan mengalami kesulitan dalam berbicara. Karena unsur utama dalam berbicara adalah penguasaan mufradat. Penguasaan mufradat juga bagian yang sangat penting dalam pembelajaran bahasa arab (Nupiah, 2022). karena semua kemahiran dalam bahasa arab pasti mengandung unsur mufradat didalamnya. Kesulitan siswa dalam menguasai mufradat pada saat ini yaitu siswa cepat lupa terhadap mufradat yang diberikan (Hafidzoh Rahman *et al.*, 2021). Sehingga ketika guru bertanya kepada siswa, tidak terjadi stimulus dan respon yang baik sesuai dengan yang diharapkan. Dilihat dari zaman sekarang, dukungan pembelajaran bersumber dari teknologi, tuntunan dari teknologi tersebut menjadi suatu asupan yang penting bagi diri pendidik dan peserta didik (Miasari *et al.*, 2022). Teknologi menjadi bagian terpenting dalam dunia pendidikan (Lestari, 2018). Hal itu juga menjadikan proses pembelajaran berjalan sesuai dengan era perkembangan yang ada. Ditambah dengan kemajuan teknologi yang berkembang secara pesat, pendidik dan peserta didik dapat mengakses informasi secara cepat (Pulido *et al.*, 2020). Melalui teknologi tersebut, penyampaian informasi dapat diterima dengan nyaman dan kreatif yang dapat menarik perhatian pendidik dan peserta didik dalam menerima informasi yang ada.

Hadirnya teknologi dalam dunia pendidikan juga menjadi suatu tantangan yang sulit bagi seorang pendidik (Abdel Maksoud *et al.*, 2021). Namun hal itu tidak menjadi kendala dan hambatan bagi pendidik. Dengan adanya suatu tantangan yang besar membuat pendidik untuk terus berinovasi dalam dunia pendidikan (Calderón and Arias-estero, 2021). Inovasi tersebut dapat dilakukang dengan memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran, diantaranya adalah dengan memanfaatkan aplikasi-aplikasi yang mendukung sebagai media ajar. Salah satu media pembelajaran yang dapat mendukung proses pembelajaran yaitu media aplikasi *canva*. Hal itu bertujuan agar: 1) guru dapat menciptakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif 2) suasana

pembelajaran yang tidak membosankan 3) membuat diri peserta didik aktif dalam belajar 4) menarik perhatian dan konsentrasi peserta didik dalam belajar. Penelitian yang dilakukan oleh Imron (Imron,2022) pada tahun 2022 mengatakan bahwa aplikasi *canva* ini dapat dapat membawa pengaruh pada penjualan Umkm. Hal tersebut dilakukan melalui inovasi yang dilakukan dengan pembuatan design, foto hingga brosur yang di buat melalui pemanfaatan aplikasi *canva* tersebut. Adanya design, foto, brosur elektronik yang menarik menjadi salah satu nilai tambah dalam memasarkan produk Umkm. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa aplikasi *canva* dapat membawa pengaruh pada pelaku Umkm yang dapat membawa keuntungan secara berkala.

Penelitian yang dilakukan oleh Giankana Inggita (Giankana Inggita, 2018) menyatakan bahwa aplikasi *canva* ini dapat digunakan untuk membuat surat undangan tidak resmi. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh diperoleh dari pengguna aplikasi *canva* dalam keterampilan menulis siswa. Hal itu dapat dibuktikan dari uji t test sample independent yang dapat diketahui bahwa nilai signifikansi $0.033 < 0.05$ dan nilai t_{hitung} sebesar $-2.194 < t_{tabel}$ sebesar 0.007 . Oleh karena itu dapat dikatakan bahwa aplikasi *canva* dapat berpengaruh pada keterampilan menulis siswa yang dapat di lihat dari uji signifikan yang diperoleh.

Berdasarkan penelitian terdahulu, dapat dikatakan bahwa adanya suatu kebaharuan yang terjadi antara penelitian saat ini dengan penelitian sebelumnya. *Novelty* tersebut diperoleh oleh peneliti berdasarakan analisis yang didapatkan pada penelitian sebelumnya. Baik itu analisa dari metode yang digunakan, pemamparan pada bagian hasil pembahasan, subjek penelitian yang diangkat serta permasalahan yang terjadi. Pada penelitian saat ini, peneliti mengungkapkan bahwa aplikasi *canva* memiliki pengaruh pada pemahaman siswa dalam memahami mufradat. Hal itu dikarenakan bahwa pada aplikasi *canva* terdapat fitur-fitur yang menarik yang dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam memahami mufradat. Dengan adanya penelitian ini, peneliti dapat mengetahui bagaimana pemahaman siswa dalam memahami mufradat. Hal itu dapat dilihat dari bagaimana pemahaman siswa belajar menggunakan media buku ajar dengan siswa yang belajar dengan menggunakan aplikasi *canva* pada pembelajaran mufradat.

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk melihat bagaimana pengaruh yang dihasilkan oleh siswa selama belajar dengan menggunakan aplikasi *canva* dalam pembelajaran mufradat penelitian ini juga bertujuan untuk meminimalisir permasalahan yang sering terjadi di lapangan yang di sebabkan oleh beberapa faktor yang terjadi. Pentingnya penelitian ini dilakukan agar pendidik dapat melakukan suatu inovasi dalam pembelajaran agar peserta didik tidak melakukan tindakan lain selama pembelajaran yang dapat mengganggu konsentrasi siswa dalam belajar. Gangguan konsentrasi siswa dalam belajar sangat berpengaruh pada hasil belajar siswa yang dicapai selama melaksanakan pembelajaran. Sehingga dengan adanya penelitian ini, pendidik dapat memanfaatkan aplikasi yang mendukung selama pembelajaran sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran yang dilakukan agar permasalahan yang terjadi dilapangan dapat diatasi secara berkala.

Berdasarkan paparan diatas, peneliti tertarik untuk mengambil sebuah judul "Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Canva* untuk meningkatkan Pemahaman Mufradat Siswa". Penelitian ini dilakukan untuk meminimaslir permasalahan yang terjadi di lapangan secara berkala. Sehingga dengan adanya penelitian ini pendidik dapat mengetahui secara langsung apa tindakan yang akan dilakukan oleh pendidik agar pembelajaran tersebut dapat berjalan

secara optimal. Salah satu tindakan yang dapat dilakukan yaitu dengan memanfaatkan media pembelajaran *canva* untuk mendukung dan membantu peserta didik dalam memahami pembelajaran sesuai dengan perkembangan zaman.

2. Metode

Metode penelitian dapat dikatakan sebagai salah satu cara yang dapat dilakukan oleh peneliti untuk mendapatkan sebuah data atau informasi. Metode yang digunakan oleh peneliti dalam melakukan penelitian ini adalah metode eksperimen. Metode eksperimen merupakan salah satu metode yang bertujuan untuk menguji pengaruh suatu variabel terhadap variabel lainnya. Penelitian dengan menggunakan metode eksperimen ini juga bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya akibat yang dihasilkan dari suatu perlakuan kegiatan dengan menggunakan media pembelajaran yang digunakan. Metode eksperimen yang digunakan yaitu metode eksperimen semu. Tujuan peneliti menggunakan metode eksperimen semu ini adalah untuk menyelidiki hubungan sebab akibat antara variabel satu dengan variabel yang lain. Variabel dalam penelitian ini terdiri dari dua variabel. Yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SMP kelas VII. Adapun yang menjadi sampel dalam penelitian ini siswa kelas VII dengan jumlah 35 orang. Siswa dipilih sebagai sampel dalam penelitian ini dianggap sama berdasarkan beberapa karakteristik mulai dari tingkat usia, jenis kelamin, dan tingkat kecerdasan. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan cara mengukur hasil suatu perlakuan terhadap sampel dalam penelitian. Desain penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu desain eksperimen *nonequivalent control group design*. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan dua kelompok kelas yaitu kelompok kelas eksperimen dan kelompok kelas kontrol. Pada kelompok kelas eksperimen akan diberikan perlakuan dengan menggunakan media aplikasi *canva*. Sedangkan pada kelas control hanya menggunakan media pembelajaran modul ajar saja. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas. Perhitungan dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS.

3. Hasil dan Pembahasan

Pembelajaran saat ini memiliki kaitan yang sangat erat dengan teknologi. Hal ini bertujuan untuk mencapai pembelajaran secara efektif. Pembelajaran efektif ini berpusat kepada peserta didik itu sendiri. Selain peserta didik diminta untuk mendengarkan materi pembelajaran yang dilakukan menggunakan media pembelajaran, peserta didik juga bisa langsung untuk mengamati, mendemonstrasikan serta materi pembelajaran dapat ditampilkan secara jelas. Berdasarkan hasil yang diperoleh, peserta didik merasa nyaman, senang dan aktif dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *canva* tersebut.

Adapun kelebihan dari aplikasi *canva* ini adalah 1) telah menyediakan template di mulai dari yang gratis hingga yang premium 2) Penggunaan template bisa disesuaikan dengan keinginan pengguna 3) aplikasi *canva* ini juga telah menyediakan fitur menarik lainnya seperti stiker, teks, bentuk yang dapat dipilih sesuai dengan keinginan hati dari pengguna serta kebutuhan masing-masing 4) mudah di akses 5) bisa ditambahkan gambar melalui *file* maupun dari *google*. Adapun kekurangan dari aplikasi *canva* ini adalah 1) menggunakan jaringan yang kuat, apabila pengguna memiliki kendala dalam jaringan, maka pengguna tidak dapat

mendesain dan mengunduh fitur yang diinginkan 2) menggunakan sebagian fitur yang berbayar.

Adapun langkah-langkah yang dapat dilakukan untuk menggunakan aplikasi canva ini adalah sebagai berikut: 1) jika pengguna ingin mengakses *canva*, pengguna tidak harus menginstall aplikasi *canva* terlebih dahulu. Karena aplikasi ini juga memiliki web yang telah disediakan 2) setelah mengklik web tersebut, pengguna akan masuk melalui akun *google* maupun akun *facebook* pengguna. Jika pengguna telah masuk pada aplikasi *canva* tersebut, nanti akan muncul seperti pertanyaan. Pertanyaan tersebut bisa pengguna jawab sesuai dengan kebutuhan pengguna masing-masing.



Gambar 1. Bentuk desain materi pembelajaran melalui penggunaan aplikasi *canva*

Berdasarkan hasil uji normalitas yang diperoleh melalui penggunaan aplikasi SPSS oleh peneliti, maka dapat diketahui bahwa nilai *pre-test* dan *post-test* peserta didik di kelas eksperimen mendapatkan nilai signifikan $> 0,05$, sementara untuk nilai *pre-test* dan *post-test* pada kelas kontrol mendapatkan nilai signifikan $> 0,05$. Maka berdasarkan hasil tersebut, dapat dikatakan bahwa data berdistribusi normal. Untuk hasil uji homogenitas memperoleh nilai yaitu $0,148 > 0,05$. Maka dapat dikatakan bahwa data *pre-test* dan *post test* memiliki varians yang sama. Berdasarkan uji paired pada sampel T Tes bahwa pre tes eksperimen mendapatkan nilai mean sebesar 62.00, post tes eksperimen mendapatkan nilai mean sebesar 89.00, pre tes pada kelas kontrol memperoleh nilai mean sebesar 64.00, dan untuk post test pada kelas kontrol memperoleh nilai mean sebesar 8500.

Tabel 1. Output spss rata-rata nilai mufradat kelas eksperimen dan kelas kontrol

Kelas	Rata-rata	
	N	Mean
Post test eksperimen	35	89,00
Post test kontrol	35	85,00

Berdasarkan Uji Independent tes yang diperoleh nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ maka dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar siswa antara dengan menggunakan media pembelajaran aplikasi canva dengan media pembelajaran modul ajar saja. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran aplikasi *canva* dapat meningkatkan pemahaman mufradat siswa yang dapat dilihat dari nilai yang diperoleh oleh siswa selama belajar dengan menggunakan media pembelajaran aplikasi *canva*. Siswa yang menerima pembelajaran melalui media pembelajaran aplikasi canva bersemangat dan aktif

dalam mengikuti proses pembelajaran. sehingga suasana belajar dapat dilakukan dengan suasana yang tidak membosankan.

Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Tri Wulandari (Tri Wulandari and Adam Mudinillah, 2022) yang menghasilkan bahwa penggunaan aplikasi *canva* ini dapat dijadikan sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran IPA. Dengan adanya penggunaan aplikasi *canva* dalam pembelajaran, dapat membuat suasana belajar yang menyenangkan serta pembelajaran yang dilakukan dapat dilakukan secara efektif. Hal itu didukung berdasarkan media yang di rancang sebelumnya dengan kareketiristik diri peserta didik serta tujuan pembelajaran yang dicapai pada pembelajaran IPA tersebut. Dalam penelitian ini juga menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran juga digunakan untuk menghindari rasa bosan yang di alami peserta didik dalam belajar serta meningkatkan kefokusan siswa dalam belajar.

Penelitian ini juga sama dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Andri Indrawan (Irawan, 2022), yang menghasilkan bahwa aplikasi *canva* ini memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Sebelum pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran aplikasi *canva* ini, hasil belajar siswa yang sebelumnya menurun, namun semenjak menggunakan media pembelajaran *canva*, hasil belajar siswa memiliki peningkatan. Hal ini dapat dibuktikan dan dilihat dari hasil uji regresi linier sederhana dengan $r_{hitung} > r_{tabel}$ yaitu $0,708 > 0,432$ dengan tingkat signifikan di bawah 5% yaitu 0,000. Kemudian $t_{hitung} > t_{tabel}$ dimana $4,486 > 2,079$ yang menandakan bahwa H_0 di tolak dan H_a di terima. Oleh karena itu dapat dikatakan bahwa aplikasi *canva* dapat berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini juga sama dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Meliana Dwi Ardana (Dwi Ardana, PGRI Madiun Dian Permatasari Kusuma Dayu and PGRI Madiun Dian Nur Antika Eky Hastuti, 2022) yang menghasilkan bahwa aplikasi *canva* dapat berpengaruh terhadap keaktifan siswa dalam belajar tematik. Hal itu dibuktikan dengan hasil nilai tes yang diperoleh oleh peneliti dengan menggunakan aplikasi SPSS 25 yang menunjukkan bahwa nilai t signifikan = $0,001 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Adapun hasil dari *effect size* yang diperoleh sebesar 1.455 yang mempunyai kategori pengaruh kecil. Hal tersebut menandakan bahwa pemanfaatan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *canva* dapat berpengaruh pada keaktifan siswa dalam belajar.

Hasil penelitian ini juga sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Oktaviona Hajar (Hajar, Kasiyun and Susanto, 2023) yang menghasilkan bahwa rerata minat pembelajaran siswa sebelum menggunakan media pembelajaran aplikasi *canva* masih tergolong rendah. Sedangkan rerata minat pembelajaran siswa siswa setelah menggunakan media pembelajaran aplikasi *canva* tergolong tinggi. Perbandingan keduanya menghasilkan perbedaan yang signifikan. Hal tersebut menandakan bahwa aplikasi *canva* memiliki pengaruh terhadap minat belajar siswa yang dapat dilihat dari perbandingan hasil yang di peroleh. Hasil penelitian ini juga sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Dela Rahmayanti (Rahmayanti and Jaya, 2020) mengatakan bahwa aplikasi *canva* dapat berpengaruh pada hasil belajar daya listrik dan elektronika. Hal ini dapat dilihat dari hasil eksperimen yang dilakukan oleh peneliti dengan memperoleh rata-rata 82.50. Sedangkan kelas kontrol memperoleh rata-rata 74.18. berdasarkan uji hipotesisi yang dilakukan nilai $t_{hitung} 2.99 > t_{tabel} 2.672$. Berdasarkan hasil uji hipotesis tersebut dapat dikatakan bahwa aplikasi *canva* mempunyai pengaruh yang signifikan melalui penerapan media pembelajaran *canva* terhadap hasil belajar daya listrik dan

elektronika siswa. Hal itu dapat dibuktikan dari hasil uji hipotesis yang menyatakan bahwa nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$.

Hasil penelitian ini juga sama dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Emelda Thesanolika (Thesalonika and Arent, 2023) yang menyatakan bahwa media aplikasi canva dapat berpengaruh pada hasil belajar siswa pada mata kuliah konsep dasar IPS. Hal itu dapat dilihat dari nilai *pre-test* dan *post-test*. Nilai *pre-test* siswa pada kelas eksperimen memperoleh nilai 42.4, sedangkan nilai pada kelas kontrol memperoleh nilai 41.2, dan hasil percobaan pada $t_{hitung} = 0.13$ dan $t_{tabel} = 1.708$. Oleh karena itu dapat dikatakan bahwa siswa memiliki kemampuan yang sama. Sedangkan nilai rata-rata eksperimen *post-test* = 76 dengan standar digresi = 12.24, sedangkan kelas kontrol = 67.6 dengan standar digresi = 12.65. Hasil nilai *post-test* kelas penelitian serta kelas kontrol di uji coba dengan memakai percobaan t satu pihak maka diperoleh hasil $2.780 > 1.708$, maka dapat disimpulkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf nyata 0.05, maka dapat dinyatakan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa aplikasi canva memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata kuliah konsep dasar IPS yang dapat dilihat dari hasil nilai *pre-test* dan *post-test*. Berdasarkan penjelasan diatas, maka dapat diketahui bahwa media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *canva* mempunyai pengaruh pada pembelajaran yang dapat dilihat dari perbedaan yang signifikan.

4. Simpulan

Pendidik yang kurang bisa mengaktifkan peserta didik dalam belajar dapat berpengaruh pada suasana dan hasil belajar yang diperoleh oleh peserta didik. Hal itu dapat dilihat dari berbagai faktor, salah satunya yaitu pembelajaran yang dilakukan secara monoton serta kurangnya inovasi yang dilakukan oleh pendidik dalam proses pembelajaran. Inovasi pembelajaran tersebut dapat dilakukan sesuai dengan kebutuhan peserta didik serta perkembangan zaman yang ada. Salah satu inovasi tersebut yakni melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran aplikasi *canva*. Pengalaman yang diperoleh oleh siswa selama penggunaan media pembelajaran aplikasi *canva* dalam proses pembelajaran mufradat yakni suasana belajar yang menyenangkan, peserta didik dapat aktif dalam belajar serta memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Hal itu dikarenakan aplikasi *canva* memiliki banyak fitur serta elemen yang mendukung yang dapat membuat siswa juga tertarik dalam belajar. Hal itu dapat dilihat dari hasil berdasarkan uji *paired sample test* yang diperoleh sebesar $0,000 < 0,05$ maka keputusannya adalah H_a diterima artinya terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran aplikasi *canva* di kelas eksperimen terhadap pemahaman mufradat siswa. Hal itu dapat dilihat dari nilai yang diperoleh oleh kelas eksperimen selama menggunakan media pembelajaran aplikasi *canva* tersebut. Terdapat perbedaan dari rata-rata hasil belajar antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen. Hal ini dapat dilihat berdasarkan uji *independent sample t test* hasil yang diperoleh yakni sebesar $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa adanya perbedaan yang diperoleh dari rata-rata hasil belajar siswa antara menggunakan media pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran aplikasi *canva* dengan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran modul ajar saja.

Daftar Rujukan

Abdel Maksoud, M. I. A. et al. (2021) *Advanced materials and technologies for supercapacitors used in energy conversion and storage: a review*, *Environmental Chemistry Letters*. Springer International Publishing. doi: 10.1007/s10311-020-01075-w.

- Calderón, A. and Arias-estero, J. L. (2021) 'Digital pedagogy and cooperative learning : Effect on the technological pedagogical content knowledge and academic achievement of pre-service teachers &', 26, pp. 53–61. doi: 10.1016/j.jpicoe.2020.10.002.
- Dwi Ardana, M., PGRI Madiun Dian Permatasari Kusuma Dayu, U. and PGRI Madiun Dian Nur Antika Eky Hastuti, U. (2022) 'Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Canva Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Sekolah Dasar', *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 3, pp. 407–419. Available at: <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID>.
- Giankana Inggita (2018). 'Keterampilan Menulis Surat Undangan Tidak Resmi Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar Giankana Inggita Abstrak', pp. 1001–1011.
- Hafidzoh Rahman, N. *et al.* (2021) 'Pengaruh Media Flashcard Dalam Meningkatkan Daya Ingat Siswa Pada Materi Mufrodad Bahasa Arab', *Jurnal Tahsinia*, 2(2), pp. 99–106. doi: 10.57171/jt.v2i2.296.
- Hajar, O., Kasiyun, S. and Susanto, R. U. (2023) 'Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V di Sekolah Dasar', 06(01), pp. 6404–6413.
- Herdianti, H., Fayanto, S., & Erniwati, E. (2022). Implementation of Small Laboratory-Based Guided Inquiry Learning Model to Improve Learning Outcomes. *IJIS Edu: Indonesian Journal of Integrated Science Education*, 4(2), 133-139.
- Imron, I., Ong, D. and Andriansah, A. (2022) 'Analisa Pengaruh Iklan Dari Aplikasi Design Canva Dalam Meningkatkan Penjualan Umkm', *Respati*, 17(2), p. 1. doi: 10.35842/jtir.v17i2.452.
- Irawan, A. and Napitupulu, S. (2022) 'Pengaruh Video Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa dengan Pendekatan Konstruktivisme SD Swasta Islam Terpadu Nurul Ikhwan Kecamatan Pantai Cermin', *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 01(01), pp. 180–188. Available at: <https://jurnal-lp2m.umnaw.ac.id/index.php/EduGlobal/article/view/1190%0Ahttps://jurnal-lp2m.umnaw.ac.id/index.php/EduGlobal/article/download/1190/784>.
- Lestari, S. (2018) 'Peran Teknologi dalam Pendidikan di Era Globalisasi', *Edureligia; Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), pp. 94–100. doi: 10.33650/edureligia.v2i2.459.
- Mailani, O. *et al.* (2022) 'Bahasa Sebagai Alat Komunikasi Dalam Kehidupan Manusia', *Kampret Journal*, 1(1), pp. 1–10. doi: 10.35335/kampret.v1i1.8.
- Miasari, R. S. *et al.* (2022) 'Teknologi Pendidikan Sebagai Jembatan Reformasi Pembelajaran Di Indonesia Lebih Maju', *Jurnal Manajemen Pendidikan Al Hadi*, 2(1), p. 53. doi: 10.31602/jmpd.v2i1.6390.
- Pulido, C. M. *et al.* (2020) 'A new application of social impact in social media for overcoming fake news in health', *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(7). doi: 10.3390/ijerph17072430.
- Rahmayanti, D. and Jaya, P. (2020) 'Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Canva dengan Pendekatan Saintifik Terhadap Hasil Belajar dasar Listrik dan Elektronika', *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika dan Informatika)*, 8(4), p. 107. doi: 10.24036/voteteknika.v8i4.110251.
- Thesalonika, E. and Arent, E. (2023) 'Pengaruh Penggunaan Media Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Konsep Dasar IPS', *Jurnal Simki Pedagogia*, 6(1), pp. 215–222. doi: 10.29407/jsp.v6i1.240.
- Tri Wulandari and Adam Mudinillah (2022) 'Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD', *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), pp. 102–118. doi: 10.32665/jurmia.v2i1.245.