

Pengaruh Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Presentasi terhadap Hasil Belajar Siswa di SMK XYZ: Analisis Uji-T Berpasangan

Violeta Nirmala¹, Yuli Alam^{2*}, Robi Krisna³

^{1,3}Bisnis Digital, Institut Teknologi dan Bisnis Bina Sriwijaya Palembang, Indonesia

²Manajemen, Institut Teknologi dan Bisnis Bina Sriwijaya Palembang, Indonesia

Email: ¹violetanirmalarly@gmail.com, ²yulialam1978@gmail.com,

³robikrisna25@gmail.com

Abstract

A successful learning process requires adaptation to the diversity of students' characteristics, both in terms of learning styles and mastery of the material. The learning process in the use of digital media as learning materials is one relevant solution. Creative delivery of material can increase enthusiasm for learning. Canva is an easily accessible design platform that can be used to present learning materials in a visual and attractive way. This study was conducted to evaluate the extent to which the use of Canva as a presentation tool impacts learning outcomes at SMK XYZ. Learning outcomes were obtained from the same students who took pretest and posttest exams. The study used a quantitative approach, with a sample of 25 students who had undergone pretest and posttest treatments. Data were analyzed using a paired t-test via the SPSS application. The analysis results showed that the calculated t-value of -5.634 exceeded the critical t-value of 2.060 at a 5% significance level. These findings indicate a significant improvement in learning outcomes after the implementation of Canva in the learning process. In conclusion, the use of Canva not only enriches the visualization of materials but also encourages active student participation. Therefore, the implementation of creative digital media such as Canva is worth considering as a teaching strategy in vocational high school environments.

Keywords: Management, Learning Process, Learning Outcomes, T-Test Results, Pretest and Posttest.

Abstrak

Proses pembelajaran yang berhasil memerlukan penyesuaian terhadap keragaman karakter peserta didik, baik dari segi gaya belajar maupun tingkat penguasaan materi. Proses pembelajaran dalam pemanfaatan media digital sebagai bahan pembelajaran menjadi salah satu solusi yang relevan. Penyampaian materi yang kreatif dapat menambah semangat dalam belajar. Canva merupakan salah satu platform desain yang mudah diakses dan dapat digunakan serta menawarkan kemudahan dalam menyajikan materi pembelajaran secara visual dan menarik. Penelitian ini dilakukan untuk mengevaluasi sejauh mana penggunaan Canva sebagai alat bantu presentasi berdampak terhadap hasil belajar di SMK XYZ. Hasil belajar berasal siswa yang sama dan menjawab tes pretest dan posttest. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif, sampel

penelitian terdiri atas 25 siswa yang telah mendapatkan perlakuan pretest dan posttest. Data dianalisis menggunakan uji-t berpasangan melalui aplikasi SPSS. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai hitung sebesar -5,634 melebihi nilai ttabel sebesar 2,060 pada tingkat signifikansi 5%. Temuan tersebut mengindikasikan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan setelah penerapan Canva dalam proses pembelajaran. Kesimpulannya, penggunaan Canva tidak hanya memperkaya visualisasi materi, tetapi juga mendorong partisipasi aktif siswa. Oleh karena itu, penerapan media digital kreatif seperti Canva layak dipertimbangkan sebagai strategi pengajaran di lingkungan sekolah menengah kejuruan.

Kata Kunci: Manajemen, Proses Pembelajaran, Hasil Belajar, Hasil Uji T-Test, Pretest dan Posttest.

1. PENDAHULUAN

Ilmu pemasaran telah mengalami perkembangan yang pesat seiring dengan kemajuan teknologi.(Shafwah et al., 2024) Dulu, pembelajaran pemasaran hanya terbatas pada teori di ruang kelas, buku teks, dan studi kasus konvensional. Pemasaran merupakan salah satu disiplin ilmu yang fundamental dalam kehidupan organisasi modern. Secara umum, pemasaran dapat diartikan sebagai proses perencanaan, pengorganisasian, kepemimpinan, dan pengendalian sumber daya organisasi untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan secara efektif dan efisien. Kini, berkat teknologi digital, proses belajar mata Pelajaran pemasaran dapat menikmati pengalaman belajar yang lebih interaktif, relevan, dan aplikatif. Salah satu perubahan besar adalah digitalisasi materi kuliah. Melalui platform e-learning, seperti *Learning Management System* (LMS), peserta didik dapat mengakses modul kuliah, video pembelajaran, kuis interaktif, dan forum diskusi kapan saja dan di mana saja.(Hariyanto, 2016) Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan penting bagi kehidupan manusia. (Andari, 2022) *Learning Management System* (LMS) atau Sistem Manajemen Pembelajaran merupakan suatu sistem teknologi informasi yang dikembangkan untuk mengelola dan mendukung proses pembelajaran, mendistribusikan materi perkuliahan dan memungkinkan kolaborasi antara dosen dan mahasiswa.(Fitriani, 2020) Hal ini mendukung gaya belajar mandiri dan fleksibel yang sangat dibutuhkan oleh generasi saat ini. Perkembangan teknologi *big data* dan analisis data kini menjadi bagian penting dalam pembelajaran pemasaran, terutama di mata kuliah seperti pemasaran keuangan, pemasaran, dan strategi. Peserta didik belajar bagaimana memanfaatkan perangkat lunak analitik (seperti Excel, Power BI, hingga Python) untuk membaca tren pasar, mengevaluasi laporan keuangan, hingga membuat keputusan bisnis berbasis data. *Artificial Intelligence* (AI) dan simulasi bisnis juga telah membawa pendekatan baru dalam pembelajaran. Dengan adanya simulasi pemasaran berbasis teknologi (seperti game simulasi bisnis), peserta didik dapat merasakan pengalaman membuat keputusan strategis dalam lingkungan virtual yang menyerupai dunia nyata. Ini tidak hanya mengasah logika bisnis, tetapi juga melatih soft skill seperti kepemimpinan dan kerja tim. Aplikasi seperti Zoom, Google Meet, Microsoft Teams, dan berbagai platform kolaboratif telah memudahkan peserta didik bekerja dalam tim lintas lokasi dan mempresentasikan hasil kerja mereka secara profesional. Keterampilan ini sangat dibutuhkan di dunia kerja modern, di mana remote working dan komunikasi digital menjadi hal yang umum. Dengan pemanfaatan teknologi ini, peserta didik tidak hanya lebih mudah memahami konsep pemasaran, tetapi juga bisa menerapkannya secara praktis. Teknologi membuka akses ke berbagai sumber belajar global, memungkinkan peserta didik untuk mengikuti kursus online, webinar, hingga sertifikasi internasional.

Berdasarkan hasil observasi peserta didik menggunakan beragam aplikasi untuk mendukung tampilan media pemaparan persentasi. Powerpoint merupakan media pembelajaran yang paling mudah dan bisa digunakan serta dirancang sendiri untuk menjadikan kegiatan pembelajaran lebih menarik. Media powerpoint interaktif merupakan media yang didalamnya disusun serta difasilitasi dengan perlengkapan pengontrol sehingga bisa dioperasikan oleh pengguna dan pengguna dapat memilah apa yang dikehendaki seperti kontrolpetunjuk pemakaian, materi, serta soal Latihan (Annafik et al., 2025) Namun, tampilan yang ditampilkan pada saat pemaparan merupakan *template* yang disesuaikan oleh peserta didik yang kemudian dipersentasikan. Pada saat persentasi, hasil pemaparan peserta didik dirasa kurang dikarenakan ketidaksesuaian tujuan persentasi, terlalu fokus dengan tampilan slide, dan pada saat pemaparan peserta didik tidak memahami dikarenakan kurangnya pemahaman materi yang akan dipersentasikan. Pembelajaran yang masih menerapkan metode konvensional saja tanpa bantuan media pembelajaran dinilai sangat membosankan. (Media et al., 2025) Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya teknologi informasi dan computer telah berkembang dengan pesat dalam semua aspek kehidupan kita. (Hasil et al., 2023) Tujuan pelaksanaan Penelitian untuk mengenalkan bagaimana cara membuat materi persentasi yang baik menggunakan aplikasi canva dan kiat-kiat dalam pemanfaatan canva dalam membuat, merancang, dan mendesain media persentasi yang dapat dipergunakan untuk mempersentasikan hasil diskusi pada pembelajaran ekonomi. Pelaksanaan kegiatan di SMK XYZ dengan jumlah peserta sebanyak 25 orang. Proses pembelajaran menggunakan metode tatap muka dan belajar secara langsung di ruang laboratorium komputer SMK XYZ. Pada proses pembelajaran implementasi aplikasi canva di berikan tes yaitu pre-test dan post-test yang bertujuan untuk mengukur hasil belajar peserta Penelitian sebelum proses pembelajaran dimulai dan setelah proses pembelajaran selesai. Dari hasil tes maka akan diperoleh data apakah peserta Penelitian mampu memahami materi Penelitian dengan baik.

Canva adalah aplikasi yang dapat digunakan untuk melakukan desain grafis. Penggunaan aplikasi Canva dapat meningkatkan kreativitas dalam membuat desain poster, presentasi, dan konten visual lainnya. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva. Tujuan proses pembelajaran ini agar dapat mengembangkan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva. Salah media pembelajaran daring adalah Aplikasi Canva yaitu program desain online yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamphlet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan lainnya. Aplikasi canva merupakan salah satu pilihan dari sekian banyak aplikasi yang menawarkan manfaat yang sama. Aplikasi canva direkomendasikan sebagai media penyampaian informasi karena mudah diakses, gratis, dan memiliki banyak pilihan *template* sehingga pengguna aplikasi tidak perlu memulai dari awal untuk masa transisi dan desain.

Dalam era digital saat ini, kemampuan untuk menyampaikan informasi secara menarik dan efektif menjadi sangat penting, terutama dalam dunia pendidikan, bisnis, dan komunikasi profesional. Salah satu elemen penting dalam penyampaian informasi adalah presentasi visual yang menarik dan mudah dipahami oleh audiens. Untuk mendukung hal tersebut, dibutuhkan aplikasi yang dapat membantu pengguna dalam merancang presentasi dengan desain yang menarik namun tetap mudah digunakan. Canva merupakan salah satu aplikasi desain grafis berbasis web yang populer dan banyak digunakan untuk berbagai keperluan visual, termasuk pembuatan presentasi. Dengan antarmuka yang ramah pengguna dan fitur drag-and-drop, Canva memungkinkan siapapun bahkan yang tidak memiliki latar belakang desain, untuk membuat presentasi yang menarik, profesional, dan informatif. Canva menyediakan berbagai template, elemen grafis, ikon,

serta pilihan font dan warna yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pengguna. Melalui kemudahan dan kelengkapan fitur yang ditawarkan, Canva menjadi solusi praktis bagi pelajar, guru, pebisnis, maupun profesional lainnya dalam menciptakan presentasi yang tidak hanya informatif, tetapi juga estetis dan komunikatif. Proses pembelajaran manajemen akan lebih menyenangkan dan mudah dimengerti jika di pelajari dengan bantuan media persentasi yang dinamis dan menarik, sehingga minat peserta didik untuk belajar menjadi lebih baik dan memiliki rasa ingin tahu lebih dalam lagi mengenai ilmu manajemen.

Banyak hal yang mempengaruhi kuantitas dan kualitas belajar peserta didik yang pada akhirnya akan mempengaruhi hasil belajarnya. Tingkat keberhasilan peserta didik baik perubahan dalam pengetahuan, keterampilan ataupun sikap maka dapat dilihat dari hasil belajarnya. Dalam proses pembelajaran, setiap peserta didik memiliki karakteristik yang beragam. Ada peserta didik yang dapat mengikuti kegiatan belajar mengajar dengan baik dan ada juga peserta didik yang kesulitan di dalam mengikuti kegiatan belajar. (Wiriani, 2021) Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh individu setelah proses belajar berlangsung, yang dapat memberikan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pemahaman, sikap dan keterampilan siswa sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya. Hasil belajar adalah suatu proses aktivitas mental seseorang dalam berinteraksi dengan lingkungannya sehingga menghasilkan perubahan tingkah laku yang bersifat positif baik perubahan dalam aspek pengetahuan, sikap, maupun psikomotor. Untuk Mengukur data hasil belajar peserta Penelitian menggunakan aplikasi SPSS dengan menghitung reabilitas, validitas, dan menggunakan rumus uji Ttest. Hal ini bertujuan untuk mengukur adakah hasil belajar setelah proses pembelajaran Penelitian canva di SMK XYZ.

2. KAJIAN TEORI

Media Persentasi

Beberapa kelebihan dalam penggunaan media powerpoint, yaitu:1). Mudah dalam pembuatan dan penggunaannya, baik oleh guru maupun siswa. 2). Dapat digunakan secara individu ataupun kelompok. 3). Biaya pembuatannya tidak mahal. 4). Memiliki daya tarik pada tampilannya. 5). Dapat digunakan berkali-kali untuk kelas yang sama maupun berbeda sehingga lebih efisien.(Damitri, 2020)

Dalam proses pembelajaran presentasi, beberapa peserta didik terlihat masih tampak gugup dalam menyampaikan materi. Peserta didik lebih fokus pada teks bacaan materi sehingga kontak mata dengan pendengar sangat kurang. Selain itu terdapat sebagian peserta didik yang berani tanpa menggunakan teks, namun ketika menyampaikan materi masih terbata-bata dan kalimatnya seringkali sulit dipahami. Gejala lainnya peserta didik melakukan gerakan yang tidak disadari yang menunjukkan ketidaktenangan dalam menyampaikan materi. Dilihat dari kondisi fisik, beberapa peserta didik juga terlihat berkeringat. Gejala lainnya terlihat ketika guru meminta peserta didik untuk menjelaskan materi didepan kelas, hanya sedikit peserta didik yang antusias. Dalam presentasi peserta didik menyelesaikan lebih cepat dari waktu yang ditetapkan, selain itu juga terdapat ketidakjelasan ketika menyimpulkan hasil presentasi.(Jendra & Sugiyono, 2020)

Media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang dapat menunjang proses pembelajaran. Agar tujuan pembelajaran terwujud adalah dengan mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran. Katamedia diambil dari bahasa Latin yakni “medius” yang memiliki arti “tengah”, “perantara” atau “pengantar”. Dalam bahasa Arab media disebut “wasail” bentuk jama dari “wasilah”, yakni persamaan dari “al-wast” yang

artinya juga “tengah”, kata “tengah” itu sendiri berarti berada diantara dua sisi, maka disebut sebagai “perantara” atau “mengantara kedua sisi”.(Saski, N.H. & Tri, S., 2021)

Aplikasi canva merupakan salah satu pilihan yang banyak dimanfaatkan dalam membantu desain, transisi, dan tampilan alat persentasi untuk menyampaikan informasi. Aplikasi Canva adalah aplikasi desain grafis online yang mudah untuk digunakan, bahkan bagi pemula. Tak hanya itu, Canva juga dapat diakses melalui perangkat desktop berbasis web maupun mobile. Dengan demikian, pengguna dapat berkreasi kapan pun dan dimana pun. Aplikasi web ini sebenarnya memiliki dua versi berbayar dan satu versi gratis. Akan tetapi, pengguna sudah dapat menikmati berbagai fitur tanpa membeli versi premiumnya. Fitur-fitur tersebut akan dijelaskan pada bagian lain artikel ini. Fitur-fitur tersebut akan dijelaskan pada bagian lain artikel ini. Sebelumnya telah disebutkan bahwa Canva dikenal sebagai aplikasi desain grafis yang dikenal dengan kemudahan penggunaannya. Adapun fitur yang ada di canva antara lain: logo adalah salah satu sarana untuk melakukan branding. Di Canva, ada beragam template yang memudahkan pengguna untuk membuat logo unik. Poster adalah salah satu cara yang tepat untuk melakukannya. Dengan Canva, pengguna bisa membuat desain poster yang menarik dengan mudah. Keberadaan featured image dalam sebuah artikel dapat mempercantik desain blog dan membuat pengunjung lebih betah membaca. Untuk membuatnya secara instan, pengguna bisa menggunakan Canva. Agar konten blog lebih variatif, pengguna dapat menyelingi artikel dengan infografik. Jenis konten ini rumit dan tidak semua orang mampu membuatnya. Namun, Canva menyulap proses pembuatan infografik menjadi sangat mudah. Apabila email marketing ada dalam daftar teknik pemasaran yang pengguna lakukan, pastinya pengguna kenal dengan newsletter. Dengan Canva pengguna dapat menghemat waktu dalam pembuatan konten email tersebut. Konten Facebook yang disertai gambar 2,3 kali lebih efektif untuk menarik perhatian netizen. Untungnya, Canva memudahkan pengguna untuk mendesain berbagai media visual yang cocok untuk media sosial. Tak hanya toko di dunia nyata, toko online pun perlu memberikan invoice atau rincian pembayaran bagi pembeli. Untuk membedakan invoice pengguna dengan milik toko lain, pengguna dapat memanfaatkan kemudahan yang Canva berikan.(Wijaya et al., 2022).

Pemasaran

Manajemen pemasaran merupakan salah satu bidang ilmu manajemen yang sangat diperlukan dalam semua kegiatan lini bisnis. Manajemen pemasaran merupakan faktor terpenting untuk kelangsungan hidup perusahaan atau bisnis agar dapat mencapai tujuan yang diinginkannya.(Ariyanto, 2023)

Pemasaran Sebuah produk yang di hasilkan melalui proses produksi tentunya bertujuan untuk komersial atau untuk di jual kepada konsumen agar dapat memperoleh laba atau keuntungan. Kegiatan menjual produk yang telah di hasilkan dari proses produksi tersebut dinamakan penjualan produk.(Yusri, 2020)

Hasil Belajar

Belajar dan pembelajaran dikatakan sebuah bentuk edukasi yang menjadikan adanya suatu interaksi antara guru dengan siswa. Kegiatan belajar mengajar yang dilakukan dalam hal ini diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu yang telah dirumuskan sebelum pengajaran dilakukan. Guru secara sadar merencanakan kegiatan pengajarannya.(Windi Anisa et al., 2020)

Hasil belajar siswa merupakan prestasi yang dicapai siswa secara akademis melalui ujian dan tugas, keaktifan bertanya dan menjawab pertanyaan yang mendukung perolehan hasil belajar tersebut.(Somayana, 2020)

Salah satu proses pembelajaran tatap muka merupakan bertemuanya pengajar dan peserta didik disatu tempat dan waktu yang sama. Proses pembelajaran terbagi menjadi dua (2) yaitu menguji peserta didik (pretest) untuk mengetahui dan mengukur sejauh mana peserta didik mengetahui dan mengenal materi yang akan diajarkan. Hal ini bertujuan untuk menentukan metode dan cara yang tepat dalam upaya menyampaikan informasi materi pelajaran sehingga tujuan dari pembelajaran tercapai. Kemudian proses yang kedua adalah menguji hasil proses pembelajaran manajemen dengan posttest, hal ini bertujuan untuk melihat sejauh mana perkembangan dan hasil proses pembelajaran dari materi yang telah diajarkan. Untuk mengukur hasil belajar peserta didik digunakan metode hasil uji Ttest. Hasil belajar siswa yang diperoleh dari hasil uji Ttest akan menghasilkan informasi sejauhmana perkembangan dan proses pencapaian tujuan pembelajaran sehingga jika tujuan pembelajaran belum tercapai maka dapat diambil keputusan agar proses pembelajaran diulang kembali atau memberikan tugas kepada peserta didik yang belum tercapai nilainya dengan tujuan proses pembelajaran materi manajemen tersebut tercapai dan dapat melanjutkan ke materi berikutnya. Namun jika, materi manajemen dari hasil uji Ttest tercapai maka dapat disimpulkan melanjutkan proses pembelajaran pada materi berikutnya.

3. METODE PENELITIAN

Dalam Penelitian ini, menggunakan metode pengambilan data dilakukan melalui evaluasi yang mencakup dua tahap yaitu pengujian awal (pretest) dan pengujian akhir (posttest). Populasi dalam Penelitian ini merupakan peserta didik di SMK XYZ sebanyak 25 Orang. Penelitian eksperimen merupakan pendekatan yang diterapkan dalam penelitian ini yang bertujuan untuk mengetahui hubungan antara suatu variabel ke variabel lainnya yang memiliki keterkaitan. Pelaksanaan dalam penelitian ini, antara lain:

- a. Pretest mengenai pemahaman aplikasi canva, penggunaan aplikasi canva, dan pengetahuan umum mengenai langkah-langkah persentasi yang baik.
- b. Dilanjutkan dengan proses belajar mengajar tentang bagaimana menggunakan aplikasi canva untuk perencanaan materi yang akan dipersentasikan, pemilihan desain dan tema yang dapat tepat, dan memberikan kiat-kiat dalam penyampaian persentasi yang baik dan benar.
- c. Materi yang diajarkan mengenai penggunaan aplikasi canva menggunakan perangkat laptop atau komputer dan terhubung dengan internet untuk mengaplikasi penggunaan desain persentasi.
- d. Penelitian mengenai bagaimana menggunakan aplikasi canva, pengenalan canva, penggunaan fitur-fitur aplikasi canva, dan Langkah-langkah mempersentasikan persentasi.
- e. Setelah proses pembelajaran dilanjutkan posttest untuk mengetahui apakah ada perubahan setelah peserta mendapat perlakuan yang berbeda.

Hasil pretest dan posttest kemudian akan diuji dengan menggunakan rumus uji-t (t-test) dengan bantuan software statistika SPSS. Uji-t berpasangan (paired t-test) adalah satu metode pengujian hipotesis Dimana data yang digunakan tidak bebas (Berpasangan). Namun data sampel yang diperoleh yaitu 2 macam data sampel, yaitu data dari perlakuan pertama dan data dari perlakuan kedua. Hipotesis dalam Penelitian ini dapat dituliskan:

$$\begin{aligned}H_0 &= \mu_1 - \mu_2 = 0 \\H_1 &= \mu_1 - \mu_2 \neq 0\end{aligned}$$

H_a berarti bahwa selisih sebenarnya dari kedua rata-rata tidak sama dengan 0. Rumus uji t berpasangan.

$$t_{hit} = \frac{\bar{D}}{\frac{SD}{\sqrt{n}}}$$

Dimana:

$$SD = \sqrt{var}$$

$$var(s^2) = \frac{1}{n-1} \sum_{i=1}^n (x_i - \bar{x})^2$$

t = nilai t hitung

\bar{D} = rata-rata selisih pengukuran 1 dan 2

SD = standar deviasi selisih pengukuran 1 dan 2

n = jumlah sampel.

4. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Peserta Penelitian sebanyak 25 orang yang merupakan siswa dan siswi di SMK XYZ, pada saat Penelitian terdapat dua perlakuan yaitu proses untuk mengetahui kemampuan siswa pada materi yang akan disampaikan (Pretest) dan dilanjutkan dengan proses belajar mengajar dengan metode tatap muka yang diakhiri dengan tes uji Posttest yang bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengetahuan dan kemampuan siswa setelah adanya proses belajar mengajar. Berdasarkan hasil uji pretest dan posttest, diperoleh:

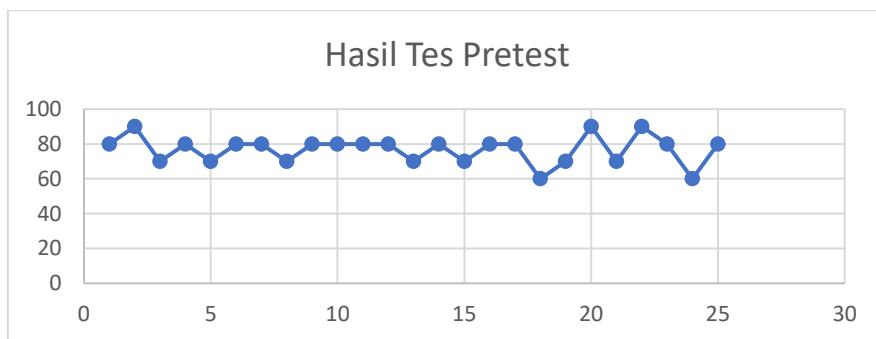
Tabel 1. Hasil Analisis Soal Pre-test dan PostTest

NO	Butir Soal Pretest										NO	Butir Soal PostTest									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
2	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
3	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
4	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	4	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
5	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
6	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	6	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
7	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
8	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	8	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
9	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
10	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	10	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
12	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	12	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1
13	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	13	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0
14	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	14	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1
15	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	15	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0
16	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	16	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1
17	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	17	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
18	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	18	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0
19	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	19	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
20	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
21	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	21	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1
22	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	22	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
23	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	23	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1
24	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	24	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0
25	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	25	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1

Dari tabel diatas diperoleh hasil sampel yang digunakan sebanyak 25 peserta yang sama dan telah mengikuti pretest dan posttest. Instrumen yang digunakan adalah 10 butir soal pilihan ganda. Hasil test siswa menunjukkan variasi tingkat pemahaman terhadap

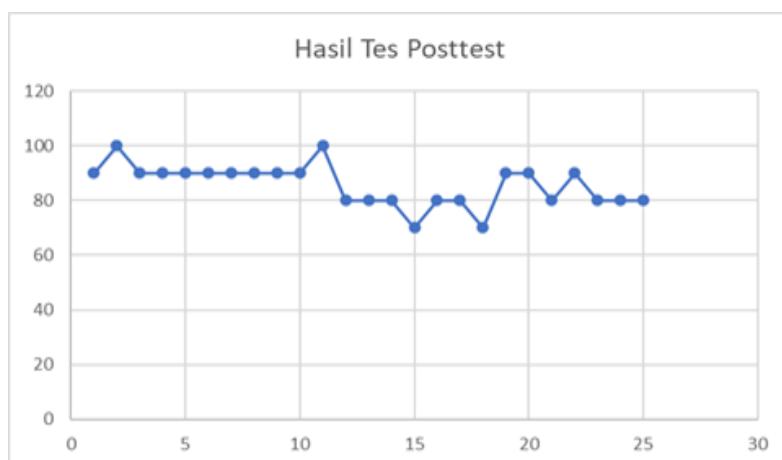
masing-masing soal. Pada butir soal pertama, sebanyak 12 siswa (48%) menjawab dengan benar, sementara 13 siswa (52%) memberikan jawaban yang salah. Butir soal kedua menunjukkan tingkat penguasaan materi yang tinggi, dengan 23 siswa (92%) menjawab benar dan hanya 2 siswa (8%) yang salah. Hal serupa terlihat pada butir soal ketiga dan keempat, di mana masing-masing dijawab benar oleh 21 siswa (84%) dan 22 siswa (88%).

Pada butir soal kelima dan ketujuh, tingkat keberhasilan siswa menurun, masing-masing hanya dijawab benar oleh 18 siswa (72%) dan sisanya 7 siswa (28%) menjawab salah. Butir soal keenam kembali menunjukkan hasil yang tinggi, dengan 22 siswa (88%) menjawab benar. Untuk butir soal kedelapan dan kesembilan, 21 siswa (84%) memberikan jawaban yang tepat, dan 4 siswa (16%) masih salah. Terakhir, pada butir soal kesepuluh, hanya 14 siswa (56%) yang menjawab benar, sementara 11 siswa (44%) masih belum memahami materi dengan baik.



Gambar 1. Hasil Nilai PreTest

Berdasarkan hasil analisis posttest dari 25 peserta dengan menggunakan 10 soal, terlihat adanya peningkatan pemahaman siswa dibandingkan saat pretest. Pada butir soal pertama, sebanyak 13 siswa (52%) menjawab benar dan 12 siswa (48%) menjawab salah, menunjukkan peningkatan tipis dari sebelumnya. Sementara itu, pada butir soal kedua hingga keenam, hasilnya sangat menggembirakan dengan 24 siswa (96%) berhasil menjawab benar dan hanya 1 siswa (4%) yang menjawab salah di masing-masing butir soal tersebut. Hal ini menunjukkan penguasaan materi yang sangat baik oleh mayoritas siswa. Pada butir soal ketujuh dan kedelapan, masing-masing dijawab benar oleh 23 siswa (92%), dengan hanya 1 hingga 2 siswa yang menjawab salah. Butir soal kesembilan juga menunjukkan hasil yang positif, dengan 22 siswa (88%) menjawab benar dan 3 siswa (12%) yang menjawab salah. Sedangkan pada butir soal kesepuluh, meskipun terjadi peningkatan dari pretest, hasilnya masih menunjukkan tantangan dengan 15 siswa (60%) menjawab benar dan 10 siswa (40%) menjawab salah.



Gambar 2. Hasil Nilai PostTest

Pada gambar 1 dan Gambar 2 merupakan grafik dari hasil tes pretest dan hasil test posttest yang telah dilakukan oleh peserta. Dari butir soal yang diperoleh memperoleh nilai yang dapat terlihat pada tabel 2, sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Belajar Siswa pada Nilai Pretest dan Posttest

NO	Hasil belajar	
	Pretest	Posttest
1	80	90
2	90	100
3	70	90
4	80	90
5	70	90
6	80	90
7	80	90
8	70	90
9	80	90
10	80	90
11	80	100
12	80	80
13	70	80
14	80	80
15	70	70
16	80	80
17	80	80
18	60	70
19	70	90
20	90	90
21	70	80
22	90	90
23	80	80
24	60	80
25	80	80

Hasil uji pretest serta uji posttest menggunakan rumus uji-t (t-test) dengan bantuan software statistika SPSS. Metode pengujian Uji-t berpasangan (paired t-test) merupakan pengujian dengan hipotesis data tidak bebas (berpasangan).

Tabel 3. Paired Samples Statistics
Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Error	
			Std. Deviation	Mean
Pair 1	pretest	25	8,021	1,604
	posttest	25	7,681	1,536

Berdasarkan hasil *Paired Samples Statistics* dapat ditarik kesimpulan bahwa Mean yang berasal dari hasil uji pretest memiliki nilai rata-rata sebesar 76,80 dan hasil posttest setelah perlakuan memiliki nilai rata-rata sebesar 85,60. Berdasarkan angka tersebut dapat disimpulkan terdapat peningkatan hasil belajar setelah menggunakan media

persentasi dengan memanfaatkan aplikasi canva sebesar 8,8 poin atau intervensi 85,60-76,80.

Tabel 4. Paired Samples Statistics

Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 pretest & posttest	25	,506	,010

Berdasarkan hasil analisis Paired Samples Correlations, diperoleh nilai korelasi sebesar 0,506 dengan signifikansi (p-value) sebesar 0,010. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan dan positif dengan kekuatan sedang antara nilai pretest dan posttest. Dengan kata lain, peserta yang memiliki nilai pretest tinggi cenderung juga memiliki nilai posttest yang tinggi. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 ($p < 0,05$), maka hubungan antara kedua skor tersebut dinyatakan signifikan secara statistik.

Tabel 5. Paired Sampels Test

Paired Samples Test

	Mean	Std. Deviation	Paired Differences		95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
			Std. Error Mean	Lower	Upper				
Pair 1 Pretest- Posttest	-8,800	7,810	1,562	-12,024	-5,576	-5,634	24		,000

Tabel 5 menunjukkan hasil uji-t sebesar -5,634. Dengan nilai α (taraf signifikansi) sebesar 0,05, df (Derajat kebebasan) 25. maka $t_{hitung} = 2,060$ (dapat di cek pada tabel distribusi t). Bandingan nilai t-hitung dengan t-tabel t-hitung = -5,634 dan t-tabel = 2,060 maka dapat disimpulkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka tolak H_0 . Maka dapat disimpulkan perlakuan yang dilakukan dalam Penelitian memberikan pengaruh yang cukup signifikan terhadap hasil yang diharapkan. Jika dilihat melalui tabel 3, pengaruh yang diberikan oleh hasil Penelitian ini adalah pengaruh positif bagi peserta dengan adanya peningkatan pemahaman dan pengetuan bagi peserta Penelitian dengan tema implementasi aplikasi canva dalam menunjang persentasi.

5. PENUTUP

Aplikasi canva merupakan salah satu pilihan yang dimanfaatkan dalam hal membantu media persentasi agar lebih menarik, dinamis, dan interaktif. Dalam proses pembelajaran manajemen persentasi yang menarik akan membantu dalam penyampaian materi kepada peserta didik. Penelitian ini merupakan data kuantitatif yang merupakan hasil dari proses belajar mengajar dengan 2 perlakuan yaitu pretest dan posttest. Penelitian dilaksanakan dengan tema Penelitian aplikasi canva untuk menunjang persentasi di SMK XYZ memperoleh hasil uji-t sebesar -5,634. Dengan nilai α (taraf signifikansi) sebesar 0,05, df (Derajat kebebasan) 25. maka $t_{hitung} = 2,060$ (dapat di cek pada tabel distribusi t). Bandingan nilai t-hitung dengan t-tabel t-hitung = -5,634 dan t-tabel = 2,060 maka dapat disimpulkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka tolak H_0 . Berdasarkan hasil pengujian Ttest dapat disimpulkan 1). Penggunaan perlakuan pretest dan posttest dapat memberikan hasil belajar peserta didik dari penggunaan media persentasi biasa dengan menggunakan media persentasi yang memanfaatkan fitur canva, 2). Hasil Ttest memberikan informasi pengaruh yang cukup signifikan terhadap hasil yang diharapkan. Dapat disimpulkan proses belajar mengajar, pengenalan aplikasi canva sebagai penunjang persentasi, memiliki pengaruh yang baik dan menunjang hasil belajar peserta didik menjadi lebih baik sehingga dapat diputuskan proses pembelajaran dilanjutkan pada materi berikutnya.

6. DAFTAR RUJUKAN

- Andari, E. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Menggunakan Learning Management System (LMS). *Allimna: Jurnal Pendidikan Profesi Guru*, 1(2), 65–79. <https://doi.org/10.30762/allimna.v1i2.694>
- Annafik, I. W., Bahar, A., Pangesthi, L. T., & Widagdo, A. K. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran PPT Berbasis Games Edukatif pada Kompetensi Dasar Hidangan Sepinggan di SMK Negeri 2 Mojokerto*. 4, 1–9.
- Ariyanto, A. (2023). Manajemen Pemasaran. In *Widina Bhakti Persada Bandung*.
- Damitri, D. E. (2020). Keunggulan Media Powerpoint Berbasis Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa SMK Teknik Bangunan. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan*, 6(2), 1–7.
- Fitriani, Y. (2020). Analisa Pemanfaatan Learning Management System (Lms) Sebagai Media Pembelajaran Online Selama Pandemi Covid-19. *Journal of Information System, Informatics and Computing*, 4(2), 1. <https://doi.org/10.52362/jisicom.v4i2.312>
- Hariyanto, D. (2016). Buku Komunikasi Pemasaran. In *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* (Vol. 6, Issue August).
- Hasil, M., Geografi, B., Topik, P., Bumi, K. L. A., Siswa, P., Sma, K. X., & Pancasila, D. (2023). *Jurnal siklus* : 1(2), 538–546.
- Jendra, A. F., & Sugiyo, S. (2020). Pengaruh Efikasi Diri Terhadap Kecemasan Presentasi Siswa Kelas XI di SMA Negeri 1 Wuryantoro. *KONSELING EDUKASI “Journal of Guidance and Counseling,”* 4(1), 138–159. <https://doi.org/10.21043/konseling.v4i1.5992>
- Media, E., Iii, K., & Sunyaragi, S. D. N. (2025). *Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Datar dengan Bantuan Media Konkret Berbasis Game*. 5(02), 368–376.
- Saski, N.H., & Tri, S. (2021). Kelayakan Media Pembelajaran Market Learning Berbasis Digital Pada Mata Kuliah Strategi Pemasaran. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 9(1), 1118–1124.
- Shafwah, A. D., Fauzi, A., Yulius Caesar, L. A., Octavia, A., Indrajaya, B. L., Endraswari, J. I., & Yulia, N. (2024). Pengaruh Pemasaran Digital dan Online Customer Review terhadap Keputusan Pembelian pada Produk Skincare di E-Commerce Shopee (Literature Review Manajemen Pemasaran). *Pengaruh Pemasaran Digital Dan Online Customer Review Terhadap Keputusan Pembelian Pada Produk Skincare Di E Commerce Shopee (Literature Review Manajemen Pemasaran)* , April, 135–147. <https://doi.org/10.38035/jimt.v5i3>
- Somayana, W. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Metode PAKEM. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1(03), 283–294. <https://doi.org/10.59141/japendi.v1i03.33>
- Wijaya, N., Irsyad, H., & Taqwiyah, A. (2022). Pelatihan Pemanfaatan Canva Dalam Mendesain Poster. *Fordicate*, 1(2), 192–199.

<https://doi.org/10.35957/fordicate.v1i2.2418>

Windi Anisa, F., Ainun Fusilat, L., & Tiara Anggraini, I. (2020). Proses Pembelajaran Pada Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(1), 158–163.
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>

Wiriani, W. T. (2021). Pengaruh Kemandirian Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Online. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 2(1), 57–63.
<https://doi.org/10.33365/ji-mr.v2i1.436>

Yusri, A. Z. dan D. (2020). Buku Pedoman Manajemen Pemasaran. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(2), 809–820.