

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI CANVA DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN EKONOMI PADA SISWA KELAS XI SMAN 2 PERCUT SEI TUAN

Tasya Amelia Natali Manurung¹, Khairuddin Efendi Tambunan²

Universitas Negeri Medan, Sumatera Utara

e-mail: tasyaamelianatalimanurung@gmail.com

Abstrack: *This study aimed to determine the effectiveness of Canva-based animated learning videos in improving Economics learning outcomes among eleventh-grade students at SMA Negeri 2 Percut Sei Tuan. The study used a quantitative approach with an experimental method and a pretest-posttest group design. Data were collected through observation, interviews, pretests, and posttests, and analyzed using N-Gain. The results showed that the average score of the experimental group increased from 49 to 90.1, with an N-Gain score of 0.81 or 81%, categorized as high and effective. Meanwhile, the control group increased from 42.4 to 61.9, with an N-Gain score of 0.34 or 34%, categorized as low and ineffective. Therefore, Canva-based animated learning videos are effective in improving students' Economics learning outcomes.*

Keywords: *Animated Learning Video, Canva, Learning Outcomes, Economics.*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas video pembelajaran animasi berbasis Canva dalam meningkatkan hasil belajar Ekonomi siswa kelas XI SMA Negeri 2 Percut Sei Tuan. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen dan desain *pretest-posttest group design*. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, pretest, dan posttest, kemudian dianalisis menggunakan N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai kelompok eksperimen meningkat dari 49 menjadi 90,1 dengan N-Gain sebesar 0,81 atau 81% dalam kategori tinggi dan efektif. Sementara itu, kelompok kontrol meningkat dari 42,4 menjadi 61,9 dengan N-Gain sebesar 0,34 atau 34% dalam kategori rendah dan tidak efektif. Dengan demikian, video pembelajaran animasi berbasis Canva efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar Ekonomi siswa kelas XI.

Kata kunci: Video Pembelajaran Animasi, Canva, Hasil Belajar, Ekonomi.

PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah bagian utama dalam sistem pendidikan yang berpengaruh besar terhadap pencapaian tujuan pendidikan. Sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pembelajaran diartikan sebagai interaksi antara siswa dan guru serta sumber belajar dalam suatu lingkungan Pendidikan. Dalam pendidikan, jaman sekarang, pembelajaran tidak hanya harus fokus pada penyampaian materi, tetapi juga pada penciptaan

suasana belajar yang optimal agar siswa dapat belajar dengan maksimal.

Situasi pendidikan yang optimal ditandai oleh partisipasi aktif siswa, lingkungan belajar yang baik, serta pemilihan metode dan alat ajar yang sesuai. Sanjaya (2018) menyatakan bahwa pembelajaran yang ideal bersifat siswa-sentris, mendorong aktivitas belajar, dan memberikan pengalaman pendidikan yang bernilai. Sejalan dengan itu, Mulyasa (2017) menekankan bahwa kondisi yang ideal dalam proses belajar terjadi Ketika guru dapat mengatur ruang kelas dengan baik, menggunakan metode yang efektif,

dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Selain itu, Sadirman (2016) menambahkan bahwa instruksi yang maksimal harus bisa meningkatkan motivasi siswa melalui interaksi yang aktif antara pengajar dan murid. Motivasi dalam belajar sangat penting karena siswa yang mendapatkan rangsangan lebih cenderung untuk aktif, kreatif, dan bertanggung jawab dalam proses pendidikan.

Namun, dalam praktiknya, kondisi pembelajaran yang ideal belum sepenuhnya terimplementasi. Menurut Mulyadi dan Widodo (2020), banyak penelitian dalam sepuluh tahun terakhir menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih lebih berfokus pada guru, penggunaan metode masih kurang bervariasi, dan partisipasi aktif siswa relatif rendah. Situasi ini menyebabkan rendahnya motivasi belajar dan prestasi belajar siswa. Perkembangan teknologi serta tuntutan pembelajaran di abad ke-21 juga menuntut guru untuk dapat menciptakan situasi pembelajaran yang fleksibel dan inovatif. Susanto (2021) menyatakan bahwa pembelajaran yang ideal saat ini harus mengintegrasikan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi. Namun, keterbatasan dalam sarana dan prasarana, kesiapan guru, serta perbedaan dalam kemampuan siswa sering kali menjadi hambatan dalam mewujudkan situasi pembelajaran yang sempurna.

Pendidikan memiliki peran yang penting dalam membentuk kualitas sumber daya manusia yang memiliki iman, pengetahuan, akhlak yang baik, dan keahlian yang diperlukan dalam kehidupan masyarakat. Pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai cara untuk menyampaikan ilmu, tetapi juga sebagai sebuah proses yang membangun karakter dan mengembangkan potensi siswa secara menyeluruh. Ini sejalan dengan tujuan pendidikan nasional yang menitikberatkan pada pengembangan kemampuan individu serta pembentukan karakter dan budaya bangsa. Mulyasa (2017) menyatakan bahwa pendidikan bertujuan untuk

membantu siswa mengembangkan potensi mereka menjadi individu yang cerdas dalam hal intelektual, emosional, sosial, dan spiritual. Pencapaian tujuan tersebut sangat tergantung pada adanya proses pembelajaran yang efektif dan didukung oleh kondisi pembelajaran yang optimal. Oleh karena itu, pembelajaran memiliki peran yang strategis sebagai alat utama dalam mewujudkan fungsi pendidikan secara nyata.

Sebagai elemen yang tidak terpisahkan dari pendidikan, pembelajaran bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar yang berarti bagi siswa. Sanjaya (2018) menjelaskan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi edukatif antara guru dan siswa yang bertujuan untuk membawa perubahan dalam pengetahuan, sikap, keterampilan, dan perilaku ke arah yang lebih baik. Dengan demikian, pembelajaran harus dirancang sedemikian rupa agar dapat menciptakan suasana belajar yang mendorong partisipasi aktif, kreativitas, dan tanggung jawab siswa terhadap proses belajar mereka.

Dalam menghadapi tantangan pendidikan di abad ke-21, fungsi pembelajaran mengalami perubahan signifikan. Pembelajaran kini tidak hanya fokus pada pemahaman materi akademik, tetapi juga pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi, kemampuan komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas. Susanto (2021) menekankan bahwa pembelajaran yang ideal berfungsi sebagai sarana pengembangan kompetensi abad ke-21 yang sangat diperlukan untuk menghadapi dinamika global. Oleh karena itu, guru harus mampu menciptakan suasana pembelajaran yang mendukung pelaksanaan fungsi tersebut.

Sejalan dengan penelitian sebelumnya, Pakpahan (2023) mengemukakan bahwa sebagian besar guru masih belum memanfaatkan teknologi secara optimal sebagai media pembelajaran di kelas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa banyak guru yang tetap mengandalkan media konvensional seperti buku teks, sedangkan penggunaan media digital terbatas akibat kurangnya

fasilitas dan kemampuan dalam memanfaatkan teknologi tersebut, sehingga pembelajaran cenderung kurang menarik dan interaktif bagi siswa.

Selain masalah hasil belajar yang belum mencapai hasil maksimal, ditemukan juga adanya kekurangan penelitian (research gap) dalam konteks lokasi studi. Melalui pencarian yang telah dilakukan, tidak ada studi sebelumnya di SMAN 2 Percut Sei Tuan, khususnya pada tingkatan Kelas XI, yang secara khusus mengeksplorasi atau mengembangkan media pembelajaran yang menggunakan aplikasi Canva video animasi untuk mata pelajaran Ekonomi. Ini menunjukkan bahwa penerapan Canva berbentuk video animasi dalam kelas tersebut masih merupakan hal yang baru dan belum teruji efektivitasnya melalui penelitian ilmiah di sekolah ini. Maka dari itu, penelitian ini sangat penting untuk dilakukan guna mengisi kekurangan referensi mengenai penggunaan media digital interaktif yang sesuai dengan karakteristik siswa di SMAN 2 Percut Sei Tuan.

Peneliti memilih topik mengenai badan usaha dalam ekonomi karena hal ini sangat relevan dengan kehidupan sehari-hari. Namun, seringkali siswa menganggap topik ini rumit dan membosankan selama pembelajaran. Tantangan utamanya adalah beragam jenis badan usaha, perbedaan karakteristik, fungsi, serta contohnya yang perlu dipahami dan diingat oleh siswa. Apabila hanya diuraikan melalui ceramah atau teks di buku, siswa biasanya cepat kehilangan minat dan kesulitan untuk membedakan setiap jenis badan usaha. Selain itu, topik ini juga terasa abstrak bagi siswa karena mereka belum melihat secara langsung bagaimana badan usaha beroperasi dalam dunia ekonomi. Hal ini menyebabkan rendahnya minat dan pemahaman siswa.

Dengan memanfaatkan Canva, isi materi dapat disampaikan dengan cara yang lebih menarik melalui desain visual, variasi warna, gambar, ikon, animasi, serta template pembelajaran yang interaktif. Contohnya, perbedaan jenis badan usaha bisa diilustrasikan dalam bentuk tabel

visual, infografis, atau video pendek sehingga siswa akan lebih mudah memahami dan mengingat informasi tersebut. Penampilan yang menarik juga menstimulasi siswa untuk lebih fokus dan aktif selama proses pembelajaran.

Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *Canva* sebagai solusi alternatif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi kelas XI di SMAN 2 Percut Sei Tuan. Melalui pengembangan media pembelajaran ini, diharapkan proses pembelajaran dapat berlangsung lebih efektif, menarik, dan mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa, sehingga berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa secara signifikan.

Dalam penelitian ini peneliti memilih model pengembangan ADDIE, model ini memiliki langkah-langkah yang terstruktur dengan baik dan sesuai untuk mengatasi isu pembelajaran terkait materi badan usaha dalam ekonomi, yang seringkali sulit dipahami oleh siswa karena banyaknya jenis, karakteristik, dan perbedaan badan usaha yang perlu dihafal. Pada tahap analisis, peneliti dapat mengidentifikasi rendahnya minat dan pemahaman siswa disebabkan oleh penggunaan media yang kurang menarik; kemudian, pada tahap desain dan pengembangan, media Canva dibuat dengan desain visual yang menarik seperti infografis, ikon, warna, dan animasi agar siswa dapat lebih mudah membedakan dan memahami materi; selanjutnya, tahap implementasi digunakan untuk mengamati penggunaan media secara langsung di dalam kelas, dan tahap evaluasi dilakukan untuk mengidentifikasi kelemahan media sehingga dapat diperbaiki agar lebih sesuai, praktis, dan efektif dalam proses pembelajaran ekonomi.

Berdasarkan hasil observasi awal yang ditemukan mengenai pemanfaatan media pembelajaran berbasis Canva di SMA Negeri 2 Percut Sei Tuan, yang didapat dengan membagikan kuesioner pra-penelitian kepada siswa kelas XI,

menunjukkan bahwa mayoritas siswa belum akrab dengan penggunaan Canva sebagai sarana belajar di mata pelajaran Ekonomi. Kendati demikian, banyak siswa menunjukkan minat terhadap pemanfaatan Canva karena dianggap dapat menyajikan materi pembelajaran dengan cara yang lebih menarik dan mendukung pemahaman mereka.

Namun, hasil observasi juga menunjukkan adanya hambatan berupa kurangnya pengetahuan siswa dalam menggunakan Canva serta kesiapan mereka untuk memanfaatkan alat ini dalam kegiatan belajar. Oleh sebab itu, perlu adanya pengembangan media pembelajaran berbasis Canva yang sesuai dengan karakter dan kebutuhan siswa. Analisis kebutuhan ini menjadi landasan bagi penulis untuk menciptakan media pembelajaran yang efektif, praktis, dan pantas digunakan. Selain itu, untuk mengevaluasi sejauh mana media yang telah dikembangkan efektif, penelitian ini akan mengukur peningkatan prestasi belajar siswa dengan memberikan pre-test sebelum penggunaan media Canva dan post-test setelah penerapan media tersebut pada pelajaran Ekonomi.

Berdasarkan dari permasalahan tersebut, maka peneliti mengambil judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Pada Siswa Kelas XI SMAN 2 Percut Sei Tuan”

METODE

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah *pretest-posttest group design*, yang bertujuan untuk mengetahui perubahan hasil belajar peserta didik setelah diberikan perlakuan. Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 2 Percut Sei Tuan dengan melibatkan peserta didik kelas XI yang dibagi ke dalam kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pada kelompok eksperimen,

proses pembelajaran diberikan perlakuan berupa penggunaan video pembelajaran animasi berbasis Canva sebagai media pembelajaran. Sementara itu, kelompok kontrol mengikuti pembelajaran dengan pendekatan konvensional yang memanfaatkan media PowerPoint (PPT) dan buku teks sebagai sumber belajar. Data penelitian diperoleh melalui observasi, wawancara dengan guru dan peserta didik, serta pemberian tes berupa *pretest* dan *posttest*.

Menurut Sugiyono (2017), penelitian kuantitatif merupakan pendekatan penelitian yang digunakan untuk mengkaji populasi atau sampel tertentu dengan memanfaatkan instrumen sebagai alat pengumpulan data. Data yang diperoleh selanjutnya dianalisis secara statistik untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan. Selanjutnya, Arikunto (2018) menjelaskan bahwa penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengetahui pengaruh atau akibat yang ditimbulkan oleh suatu perlakuan terhadap subjek penelitian dalam kondisi tertentu.

Pada tahap awal dan akhir penelitian, observasi serta wawancara dilakukan untuk memperoleh gambaran mengenai proses pembelajaran dan mengetahui tanggapan guru maupun peserta didik terhadap penggunaan media yang diterapkan. Observasi awal dilakukan untuk mengidentifikasi kondisi pembelajaran sebelum diberikan perlakuan, sedangkan observasi setelah penerapan media digunakan untuk melihat perubahan yang terjadi selama proses pembelajaran. Wawancara dengan guru dan peserta didik juga dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai pengalaman, kemudahan penggunaan, serta respons terhadap video pembelajaran animasi berbasis Canva.

Selain data hasil observasi dan wawancara, penelitian ini menggunakan data hasil *pretest* dan *posttest* sebagai data utama dalam mengukur perubahan hasil belajar peserta didik. Nilai yang diperoleh dari kedua tes tersebut kemudian dianalisis menggunakan uji *N-Gain*. Analisis ini

digunakan untuk mengetahui tingkat peningkatan hasil belajar setelah peserta didik memperoleh pembelajaran dengan menggunakan video pembelajaran animasi berbasis Canva. Dengan demikian, hasil analisis *N-Gain* dapat memberikan gambaran mengenai peningkatan hasil belajar serta efektivitas penggunaan media video pembelajaran animasi berbasis Canva dalam pembelajaran ekonomi kelas XI.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengamatan dan wawancara pendahuluan yang dilakukan dalam kegiatan pembelajaran ekonomi kelas XI di SMA Negeri 2 Percut Sei Tuan menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran masih cenderung menerapkan pola pembelajaran konvensional. Dalam kegiatan belajar mengajar, guru umumnya menggunakan PowerPoint (PPT) serta buku teks sebagai media dan sumber penyampaian materi. Materi pembelajaran disampaikan melalui penjelasan guru dengan bantuan PPT, kemudian peserta didik diminta membaca dan mempelajari kembali materi yang tersedia dalam buku teks. Kondisi tersebut menyebabkan proses pembelajaran berlangsung dengan pola yang relatif sama dan belum banyak melibatkan penggunaan media pembelajaran yang beragam.

Berdasarkan hasil observasi, keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran masih tergolong rendah. Hal ini dapat dilihat dari adanya peserta didik yang kurang memberikan perhatian ketika guru menyampaikan materi, pasif dalam kegiatan pembelajaran, serta belum menunjukkan antusiasme yang optimal. Guru juga mengungkapkan bahwa keterbatasan variasi media pembelajaran menjadi salah satu kendala dalam menciptakan pembelajaran yang menarik. Selain itu, beberapa materi ekonomi memiliki konsep yang cukup abstrak sehingga peserta didik membutuhkan penyajian materi yang lebih konkret, visual, dan mudah dipahami agar konsep

yang dipelajari dapat diterima dengan baik.

Wawancara yang dilakukan kepada peserta didik turut menunjukkan bahwa pembelajaran ekonomi belum sepenuhnya dianggap menarik. Peserta didik menyatakan bahwa kegiatan pembelajaran yang berlangsung dalam waktu cukup lama dapat menimbulkan kejenuhan, terutama ketika penyampaian materi lebih banyak dilakukan melalui penjelasan guru dan penggunaan PPT. Kurangnya media yang bersifat interaktif dan menarik juga menyebabkan sebagian peserta didik kurang terdorong untuk berpartisipasi secara aktif. Keadaan tersebut tercermin dari rendahnya keaktifan dalam memberikan tanggapan atau menjawab pertanyaan, kurangnya konsentrasi ketika materi disampaikan, serta minimnya antusiasme peserta didik dalam mengikuti pembelajaran ekonomi.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan suatu inovasi dalam pemanfaatan media pembelajaran yang mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan tidak monoton. Salah satu media yang dapat diterapkan adalah video pembelajaran animasi berbasis Canva. Media tersebut memungkinkan materi disajikan melalui kombinasi animasi, gambar, teks, suara, dan unsur visual lainnya sehingga konsep-konsep ekonomi yang sulit dipahami secara abstrak dapat ditampilkan dalam bentuk yang lebih sederhana dan menarik. Penggunaan video pembelajaran animasi berbasis Canva diharapkan dapat meningkatkan perhatian dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran, mempermudah pemahaman terhadap materi, serta mendukung peningkatan hasil belajar ekonomi peserta didik kelas XI di SMA Negeri 2 Percut Sei Tuan.

Tabel 1 pretest kelas kontrol dan kelas eksperimen

Hasil	Kelompok	Rata-rata	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah
<i>Pretest</i>	Eksperimen	49	36	64

	Kontrol	42	36	52
Posttest	Eksperi men	90	80	96
	Kontrol	61	52	80

Sumber: Diolah Oleh Peneliti (2026)

Berdasarkan tabel tersebut, pada hasil *pretest*, kelompok eksperimen memperoleh nilai rata-rata sebesar 49, dengan nilai tertinggi 64 dan nilai terendah 36. Sementara itu, kelompok kontrol memperoleh rata-rata 42, dengan nilai tertinggi 52 dan nilai terendah 36.

Setelah diberikan perlakuan, hasil *posttest* menunjukkan adanya peningkatan pada kedua kelompok. Kelompok eksperimen memperoleh rata-rata 90, dengan nilai tertinggi 96 dan nilai terendah 80. Adapun kelompok kontrol memperoleh rata-rata 61, dengan nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 52. Data tersebut menunjukkan adanya peningkatan nilai setelah pembelajaran, dengan perubahan yang lebih besar pada kelompok eksperimen.

Tabel 2 Uji N-Gain Kelas Kontrol dan Eksperimen

Kelas	Nilai Mean		N- Gain Score	Kategori Gain	N- Gain Persen	Kriteria
	Pre Test	Pos Test				
Eksperimen	49	90,1	0,81	Tinggi	81%	Efektif
Kontrol	42,4	61,9	0,34	Rendah	34%	Tidak Efektif

Sumber: Diolah Oleh Peneliti (2026)

Berdasarkan hasil analisis peningkatan hasil belajar peserta didik menggunakan uji *N-Gain*, diperoleh perbedaan peningkatan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen yang memperoleh perlakuan menggunakan video pembelajaran animasi berbasis Canva menunjukkan peningkatan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media konvensional. Hasil analisis tersebut dapat dilihat dari nilai *N-Gain* yang diperoleh masing-masing kelompok.

Pada kelompok eksperimen, nilai rata-rata *pretest* yang diperoleh peserta didik adalah 49, kemudian meningkat menjadi 90,1 pada saat *posttest*. Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh nilai *N-Gain Score* sebesar 0,81 yang termasuk dalam kategori tinggi. Selanjutnya, nilai *N-Gain Persen* yang diperoleh sebesar 81%, sehingga penggunaan video pembelajaran animasi berbasis Canva termasuk dalam kriteria efektif. Hasil tersebut menunjukkan bahwa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan video animasi berbasis Canva, terjadi peningkatan kemampuan

peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.

Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa video pembelajaran animasi berbasis Canva dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan dengan pembelajaran yang hanya mengandalkan penyampaian materi secara konvensional. Penyajian materi melalui perpaduan animasi, gambar, teks, suara, dan elemen visual memungkinkan peserta didik memperoleh informasi melalui berbagai bentuk representasi. Materi yang sebelumnya sulit dipahami karena bersifat abstrak dapat disajikan secara lebih sederhana, sistematis, dan mudah diikuti. Dengan demikian, peserta didik tidak hanya menerima materi melalui penjelasan verbal, tetapi juga memperoleh bantuan visual yang dapat mendukung proses memahami dan mengingat konsep yang dipelajari.

Selain itu, penggunaan video pembelajaran animasi berbasis Canva dapat membantu menciptakan suasana pembelajaran yang tidak monoton. Tampilan visual dan animasi yang terdapat dalam video dapat menarik perhatian peserta didik sehingga mereka lebih fokus selama proses pembelajaran berlangsung. Materi yang disampaikan secara bertahap

melalui video juga memungkinkan peserta didik mengikuti penjelasan sesuai dengan alur materi yang telah disusun. Kondisi tersebut dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memahami hubungan antarkonsep secara lebih terstruktur.

Sementara itu, kelompok kontrol memperoleh nilai rata-rata *pretest* sebesar 42,4 dan meningkat menjadi 61,9 pada *posttest*. Hasil perhitungan *N-Gain* pada kelompok kontrol memperoleh skor sebesar 0,34, yang termasuk dalam kategori rendah, dengan persentase *N-Gain* sebesar 34% dan berada pada kriteria tidak efektif. Meskipun kelompok kontrol juga mengalami peningkatan nilai setelah proses pembelajaran, peningkatan tersebut masih lebih rendah dibandingkan dengan kelompok eksperimen. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilakukan tanpa penggunaan video pembelajaran animasi berbasis Canva menghasilkan peningkatan hasil belajar yang lebih terbatas.

Perbedaan peningkatan antara kedua kelompok dapat dilihat secara jelas dari hasil *N-Gain*. Kelompok eksperimen memperoleh *N-Gain Score* sebesar 0,81, sedangkan kelompok kontrol hanya memperoleh 0,34. Selisih tersebut menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar peserta didik pada kelompok yang menggunakan video pembelajaran animasi berbasis Canva jauh lebih besar dibandingkan dengan kelompok yang menggunakan pembelajaran konvensional. Dengan demikian, berdasarkan hasil analisis *N-Gain*, penerapan video pembelajaran animasi berbasis Canva memberikan peningkatan hasil belajar yang berada pada kategori tinggi.

Hasil *N-Gain Persen* juga memperkuat temuan tersebut. Kelompok eksperimen memperoleh persentase sebesar 81%, sedangkan kelompok kontrol memperoleh 34%. Berdasarkan kriteria efektivitas yang digunakan dalam penelitian, persentase sebesar 81% berada pada kategori efektif, sedangkan persentase 34% berada pada kategori tidak efektif. Artinya, penggunaan video

pembelajaran animasi berbasis Canva mampu memberikan kontribusi yang lebih besar terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik dibandingkan dengan pembelajaran pada kelompok kontrol.

Efektivitas penggunaan media tersebut juga dapat dikaitkan dengan karakteristik video pembelajaran animasi yang mampu menyajikan materi secara visual dan dinamis. Dalam pembelajaran ekonomi, beberapa konsep membutuhkan penjelasan yang tidak hanya berupa teks atau uraian lisan. Melalui video animasi, konsep tersebut dapat divisualisasikan menggunakan ilustrasi dan alur penyampaian yang lebih menarik. Hal ini dapat membantu peserta didik dalam menghubungkan informasi yang disampaikan dengan konsep yang sedang dipelajari sehingga proses pemahaman materi menjadi lebih mudah.

Berdasarkan keseluruhan hasil tersebut, dapat diketahui bahwa video pembelajaran animasi berbasis Canva memiliki efektivitas yang tinggi dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata dari 49 menjadi 90,1, perolehan *N-Gain Score* sebesar 0,81 dengan kategori tinggi, serta *N-Gain Persen* sebesar 81% dengan kriteria efektif. Sementara itu, kelompok kontrol hanya mengalami peningkatan rata-rata dari 42,4 menjadi 61,9, dengan *N-Gain Score* sebesar 0,34 dan persentase sebesar 34%.

Dengan demikian, hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan video pembelajaran animasi berbasis Canva dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang mendukung peningkatan hasil belajar ekonomi. Media tersebut tidak hanya membantu menyampaikan materi secara lebih visual dan sistematis, tetapi juga dapat memberikan variasi dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik memiliki pengalaman belajar yang lebih menarik. Tingginya nilai *N-Gain* pada kelompok eksperimen menjadi indikator bahwa penggunaan video pembelajaran animasi berbasis Canva dalam penelitian ini memberikan peningkatan hasil belajar

yang tinggi dibandingkan dengan pembelajaran yang dilakukan pada kelompok kontrol.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai penggunaan video pembelajaran animasi berbasis Canva pada pembelajaran Ekonomi kelas XI di SMA Negeri 2 Percut Sei Tuan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media tersebut efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan oleh adanya peningkatan hasil belajar pada kelompok eksperimen setelah memperoleh pembelajaran dengan menggunakan video pembelajaran animasi berbasis Canva.

Nilai rata-rata hasil *pretest* kelompok eksperimen sebesar 49 mengalami peningkatan menjadi 90,1 pada *posttest*. Berdasarkan hasil perhitungan uji *N-Gain*, kelompok eksperimen memperoleh skor sebesar 0,81 yang berada pada kategori tinggi dengan persentase *N-Gain* sebesar 81% dan termasuk dalam kriteria efektif. Sementara itu, kelompok kontrol memperoleh nilai rata-rata *pretest* sebesar 42,4 dan meningkat menjadi 61,9 pada *posttest*. Nilai *N-Gain* kelompok kontrol sebesar 0,34 atau 34% berada pada kategori rendah dan termasuk kriteria tidak efektif.

Perbedaan hasil tersebut menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar pada kelompok yang menggunakan video pembelajaran animasi berbasis Canva lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok yang mengikuti pembelajaran konvensional. Penggunaan video animasi memungkinkan materi pembelajaran disajikan melalui kombinasi teks, gambar, animasi, suara, dan unsur visual sehingga materi ekonomi yang sulit dipahami secara abstrak dapat disampaikan dengan lebih sederhana dan sistematis. Media tersebut juga memberikan variasi dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan dapat membantu peserta didik memahami materi yang disampaikan.

Dengan demikian, berdasarkan hasil *N-Gain* sebesar 0,81 dengan persentase 81%, video pembelajaran animasi berbasis Canva dalam penelitian ini dapat dinyatakan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi kelas XI di SMA Negeri 2 Percut Sei Tuan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M. A. A., & Akbar, M. (2021). Implementasi aplikasi Canva sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Media TIK*, 5(2), 45–54.
- Ali, M., & Akbar, A. (2021). Pengaruh penggunaan media Canva terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan*, 12(2), 115–123.
- Arikunto. (2018). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Amalia & Fathurrahman. (2023). Efektivitas media pembelajaran berbasis digital. *Jurnal Inovasi Pendidikan*.
- Dimyati, & Mudjiono. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, S. B. (2011). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Pakpahan, R. (2023). Pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran di sekolah menengah: Analisis penggunaan media digital oleh guru. *Journal of Educational Technology and Learning*, 7(2), 45–56.
- Fitri, at, al. (2023). Pengembangan video pembelajaran berbasis Canva. *Jurnal Pengembangan Media Pembelajaran*, 5(2), 89–98.
- Farida., & Musyarofah. (2021). Uji reliabilitas instrumen menggunakan Alpha Cronbach. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*.
- Fatimah., & Alfath. (2019). Analisis daya pembeda butir soal. *Jurnal Pendidikan*.

- Hamalik, O. (2015). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Junaedi. (2020). Pemanfaatan Canva dalam pembelajaran daring. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 8(3), 201–210.
- Pratiwi, Suryani, & Wibowo, A. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis infografis menggunakan aplikasi Canva untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Syntax Literate*, 7(8), 10234–10245.
- Rahmawati, L., Hidayat, R., & Putra, A. (2023). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 11(3), 215–223.
- Ruszayanthi, at, al. (2022). Pengaruh media Canva terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 7(1), 33–41.
- Rivai, A., & Sudjana, N. (2013). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Riduwan. (2015). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Slameto. (2015). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sari, R., & Nugroho, B. (2023). Pengembangan media pembelajaran digital berbasis aplikasi Canva menggunakan model ADDIE untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 9(1), 67
- Sudjana, N. (2016). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sudjana. (2005). *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Syah, M. (2017). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Malo, R., at, al. (2022). Penggunaan Canva sebagai media pembelajaran interaktif. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(1), 45–56.
- Fitri, A., at, al. (2023). Pengembangan video pembelajaran berbasis Canva. *Jurnal Pengembangan Media Pembelajaran*, 5(2), 89–98.
- Widiyastuti, E., Lestari, S., & Kurniawan, D. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 14(2), 120–129.
- Widuri, W., Fatimah, A. E., & Purba, A. (2023). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis problem based learning menggunakan aplikasi Canva untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Intecom*, 6(1), 89–98.
- Riyani. (2017). Analisis validitas dan reliabilitas instrumen tes. *Jurnal Pendidikan dan Evaluasi*.