

## Efektivitas Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Aplikasi *Canva* Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa SMK

Ridha Albarokah<sup>1</sup>, Ajat Sudrajat<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Pendidikan Sejarah, Universitas Negeri Yogyakarta

ridhaalbarokah.2024@student.uny.ac.id<sup>1</sup>, ajat@uny.ac.id<sup>2</sup>

### ABSTRACT

*The purpose of this study was to test a Canva-based history learning tool and evaluate its effectiveness in improving the cognitive learning outcomes of eleventh-grade students at SMK Negeri 1 Pangkalpinang. The ADDIE paradigm, encompassing analysis, design, development, implementation, and evaluation, was used in the study's Research and Development (R&D) methodology. A single-group pretest-posttest efficacy test design was employed within a mixed-methods approach. Purposeful sampling was used to identify 36 eleventh-grade students as participants. A response questionnaire, an expert validation sheet, and learning outcome tests in the form of a pretest and posttest were among the research tools. N-Gain was used to examine quantitative data to identify changes in student learning outcomes. According to the data, the average pretest score of 64.00 increased to 90.50 on the posttest, and the average N-Gain score was 0.67, considered moderate. According to the distribution of N-Gain categories, 50% of students fell into the high group, 44% into the middle category, and 6% into the low category. These findings indicate that history learning materials created using Canva successfully improved students' cognitive learning outcomes. The visual, structured, and interactive presentation of the materials, which helped students understand historical ideas and events more systematically, impacted this progress. This study advances the creation of digital learning resources and provides a creative way to improve the standards of history teaching in vocational schools.*

**Keywords :** *Effectiveness, Learning Media, Canva, Cognitive Learning Outcomes, History Learning.*

### ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk menguji media pembelajaran sejarah berbasis Canva dan mengevaluasi seberapa baik alat tersebut meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas sebelas di SMK Negeri 1 Pangkalpinang. Paradigma ADDIE, yang meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi, digunakan dalam metodologi Penelitian dan Pengembangan (R&D) studi ini. Desain uji efikasi pretest-posttest satu kelompok digunakan dalam pendekatan metode campuran. Pengambilan sampel bertujuan digunakan untuk mengidentifikasi 36 siswa kelas sebelas sebagai partisipan. Kuesioner respons, lembar validasi ahli, dan tes hasil belajar dalam bentuk pretest dan posttest termasuk di antara alat penelitian. N-Gain digunakan untuk memeriksa data kuantitatif untuk mengidentifikasi perubahan hasil belajar siswa. Skor pretest rata-rata 64,00 meningkat menjadi 90,50 pada posttest, menurut data, dan skor N-Gain rata-rata adalah 0,67, yang dianggap sedang. Menurut distribusi kategori N-Gain, 50% siswa termasuk dalam kelompok tinggi, 44% dalam kategori menengah, dan 6% dalam kategori rendah. Temuan ini menunjukkan bahwa materi pembelajaran sejarah yang dibuat menggunakan Canva berhasil meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Presentasi materi yang visual, terstruktur, dan interaktif, yang membantu siswa memahami ide dan kronologi peristiwa sejarah secara lebih sistematis, berdampak pada kemajuan ini. Studi ini memajukan pembuatan sumber belajar digital dan menyediakan cara kreatif untuk meningkatkan standar pengajaran sejarah di sekolah kejuruan.

**Keywords** : Efektivitas, Media Pembelajaran, Canva, Hasil Belajar Kognitif, Pembelajaran Sejarah.

## PENDAHULUAN

Perubahan pesat dalam teknologi digital pada abad ke-21 telah memengaruhi berbagai aspek kehidupan, termasuk cara pembelajaran dirancang dan dilaksanakan di lingkungan pendidikan kejuruan. Pembelajaran yang sebelumnya didominasi pendekatan konvensional kini mulai bergeser menuju pemanfaatan teknologi digital yang menuntut guru untuk lebih adaptif dalam menggunakan media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan relevan dengan karakteristik peserta didik masa kini (Thoriq et al., 2024). Namun demikian, kondisi pembelajaran sejarah di SMK masih menunjukkan kecenderungan yang berbeda. Proses pembelajaran masih banyak bergantung pada metode ceramah dengan dukungan media yang terbatas dan kurang variatif. Situasi ini berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung, serta kesulitan dalam memahami materi yang bersifat kronologis dan konseptual. Akibatnya, capaian hasil belajar siswa belum menunjukkan hasil yang optimal (Absor et al., 2019).

Pemanfaatan media pembelajaran digital dapat memberikan kontribusi positif terhadap kualitas pembelajaran. Integrasi teknologi dalam proses belajar terbukti mampu meningkatkan motivasi, memperdalam pemahaman materi, serta mendorong keterlibatan aktif siswa (Salam et al., 2024). Dalam konteks pendidikan vokasi, penggunaan media berbasis multimedia juga dinilai efektif dalam membantu siswa memahami konsep secara lebih cepat melalui penyajian yang visual dan interaktif (I. Hakim, 2024). Selain itu, kajian literatur terbaru mengenai pemanfaatan *Canva for Education* menunjukkan bahwa penggunaan *Canva* mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran siswa SMK melalui penyajian materi yang menarik, kolaboratif, dan mudah dipahami sehingga berdampak pada peningkatan motivasi serta hasil belajar siswa (Muhajir et al., 2024).

Dalam konteks pembelajaran sejarah, penggunaan media digital visual memiliki peran penting karena materi sejarah bersifat abstrak, kronologis, dan konseptual. Media berbasis visual seperti infografis, timeline, dan peta konsep membantu siswa memahami hubungan sebab-akibat peristiwa sejarah secara sistematis. Penelitian pengembangan media digital juga menunjukkan bahwa integrasi unsur visual, audio, dan interaktivitas mampu meningkatkan pemahaman konsep serta kualitas pembelajaran pada pendidikan vokasi (Putri et al., 2017). Oleh karena itu, penggunaan aplikasi desain visual seperti *Canva* menjadi alternatif strategis untuk menghadirkan pembelajaran sejarah yang lebih kontekstual dan menarik.

Meskipun berbagai penelitian telah membahas efektivitas media digital dalam pembelajaran, masih terdapat kesenjangan penelitian yang cukup jelas. Pertama, sebagian besar penelitian media digital berfokus pada mata pelajaran umum atau pendidikan dasar, sementara penelitian mengenai efektivitas media pembelajaran

sejarah berbasis *Canva* pada konteks SMK masih terbatas. Kedua, penelitian sebelumnya lebih banyak menilai aspek kelayakan atau persepsi penggunaan media, bukan pada pengujian efektivitas berbasis data hasil belajar secara empiris melalui perbandingan sebelum dan sesudah penggunaan media. Ketiga, kajian tentang integrasi *Canva* sebagai media pembelajaran sejarah yang berorientasi pada peningkatan hasil belajar kognitif siswa SMK masih belum banyak dikaji secara mendalam.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji secara empiris efektivitas media pembelajaran sejarah berbasis *Canva* terhadap hasil belajar siswa SMK. Penelitian ini tidak hanya menghasilkan produk media pembelajaran digital, tetapi juga menyajikan bukti berbasis data mengenai pengaruh penggunaan media terhadap peningkatan hasil belajar. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baik secara teoritis dalam pengembangan media pembelajaran digital sejarah maupun secara praktis sebagai alternatif inovasi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di SMK.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah penggunaan media pembelajaran sejarah berbasis *Canva* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa SMK. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis efektivitas penggunaan media tersebut terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, yaitu memperkaya kajian teoritis dalam bidang media pembelajaran digital sejarah, membantu guru dalam mengembangkan pembelajaran yang lebih interaktif, serta mendukung implementasi pembelajaran berbasis teknologi di lingkungan SMK.

## TINJAUAN LITERATUR

### Teori Media Pembelajaran Digital Dalam Pembelajaran Sejarah

Transformasi pendidikan abad ke-21 menempatkan media pembelajaran digital sebagai komponen penting dalam meningkatkan kualitas proses belajar. Media digital memungkinkan integrasi teks, visual, animasi, serta interaksi yang mampu memfasilitasi pembelajaran aktif dan konstruktif. Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran terbukti meningkatkan keterlibatan kognitif siswa karena informasi disajikan secara lebih variatif dan kontekstual dibandingkan pembelajaran konvensional berbasis ceramah (Haleem et al., 2022; Bond & Bedenlier, 2019).

Dalam pembelajaran sejarah, penggunaan media digital memiliki urgensi tinggi karena karakteristik materi sejarah menuntut pemahaman kronologi, interpretasi sumber, dan analisis peristiwa. Media visual digital membantu siswa mengonstruksi pemahaman historis melalui representasi ruang dan waktu yang lebih konkret sehingga mempermudah pembentukan *historical thinking* merujuk pada kemampuan siswa dalam memahami sejarah secara kritis, seperti mengenali hubungan sebab-akibat, perubahan dan keberlanjutan, serta melihat peristiwa dari berbagai perspektif dan *historical reasoning* dengan kemampuan siswa dalam menafsirkan sumber sejarah, menggunakan bukti secara logis, serta menyusun

argumen yang dapat dipertanggungjawabkan berdasarkan fakta sejarah (Husbands et al., 2011).

Dengan demikian, kedua kemampuan ini menuntut proses berpikir tingkat tinggi yang tidak dapat dicapai hanya melalui metode hafalan semata. Penelitian nasional juga menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis teknologi mampu meningkatkan motivasi belajar sejarah serta mengurangi persepsi bahwa sejarah merupakan mata pelajaran hafalan (Rahmawati & Suprijono, 2025).

Media pembelajaran digital tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi, tetapi berkembang menjadi lingkungan belajar (*learning environment*) yang memungkinkan siswa melakukan eksplorasi pengetahuan secara mandiri, kolaboratif, dan reflektif. Melalui integrasi teknologi digital, siswa memperoleh kesempatan untuk berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran melalui berbagai bentuk representasi seperti visual, multimedia interaktif, simulasi, maupun aktivitas berbasis proyek digital (Ansori et al., 2025). Lingkungan belajar digital mendorong terjadinya pembelajaran aktif karena siswa tidak lagi berperan sebagai penerima informasi pasif, melainkan sebagai pembangun pengetahuan melalui proses pencarian, pengolahan, dan interpretasi informasi (Hakim et al., 2025).

Integrasi teknologi yang dirancang secara pedagogis mampu meningkatkan aktivitas belajar, kualitas interaksi siswa dengan materi maupun dengan sesama peserta didik, serta berkontribusi pada peningkatan capaian akademik dan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Desain pembelajaran digital yang sistematis meliputi perencanaan tujuan, pemilihan media, strategi interaksi, serta evaluasi pembelajaran menjadi faktor kunci keberhasilan implementasi teknologi dalam pembelajaran modern (Chastanti et al., 2024)

## **Media *Canva* sebagai Inovasi Media Pembelajaran**

*Canva* merupakan platform desain visual berbasis daring yang berkembang sebagai alternatif media pembelajaran digital karena menyediakan berbagai fitur desain edukatif yang memungkinkan guru mengembangkan materi pembelajaran secara kreatif, sistematis, dan komunikatif. Keunggulan *Canva* terletak pada kemudahan penggunaan (*user friendly interface*), ketersediaan template pendidikan, serta kemampuan mengintegrasikan teks, gambar, ikon, animasi, dan video dalam satu tampilan pembelajaran yang menarik. Melalui media ini, guru dapat menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk infografik, presentasi visual, peta konsep, maupun timeline peristiwa sehingga informasi disampaikan secara lebih ringkas, terstruktur, dan mudah dipahami oleh siswa. Penyajian materi berbasis visual tersebut membantu mengurangi beban kognitif siswa karena informasi kompleks dapat divisualisasikan secara konkret dan sistematis, yang pada akhirnya meningkatkan efektivitas pemahaman materi pembelajaran (Suteja et al., 2024; Haleem et al., 2022).

Pemanfaatan *Canva* dalam pembelajaran juga mendorong perubahan paradigma pembelajaran dari *teacher-centered learning* menuju *student-centered learning*. Siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi terlibat aktif dalam proses produksi pengetahuan melalui kegiatan merancang poster sejarah, membuat infografik peristiwa, menyusun kronologi digital, maupun menyajikan hasil analisis dalam bentuk visual digital (Ali et al., 2025). Aktivitas desain tersebut melibatkan proses berpikir tingkat tinggi seperti analisis informasi, sintesis konsep, serta evaluasi materi pembelajaran. Keterlibatan aktif ini terbukti mampu meningkatkan kreativitas, motivasi belajar, kolaborasi, serta partisipasi siswa dalam proses pembelajaran karena siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih autentik dan bermakna (Alam et al, 2026)

Secara pedagogis, penggunaan *Canva* sejalan dengan pendekatan pembelajaran multimodal yang menggabungkan berbagai representasi informasi seperti teks, warna, simbol visual, ilustrasi, serta elemen grafis interaktif. Pendekatan multimodal memungkinkan siswa memproses informasi melalui jalur verbal dan visual secara simultan sebagaimana dijelaskan dalam teori *multimedia learning* dan *dual coding*, sehingga retensi informasi menjadi lebih kuat dan pemahaman konsep meningkat. Ketika siswa menerima informasi melalui kombinasi visual dan teks yang terintegrasi, proses kognitif menjadi lebih efisien karena otak mampu mengorganisasi dan menghubungkan informasi secara lebih sistematis (Moreno & Mayer, 1999; Mayer, 2020).

## Hasil Belajar dalam Pembelajaran Sejarah SMK

Hasil belajar dapat dipahami sebagai ukuran keberhasilan proses pembelajaran yang menunjukkan adanya perubahan pada kemampuan kognitif siswa setelah mengikuti kegiatan belajar. Dalam penelitian ini, fokus hasil belajar diarahkan pada aspek kognitif yang mencakup kemampuan memahami, mengingat, menganalisis, hingga mengevaluasi materi yang telah dipelajari. Dalam konteks pembelajaran sejarah di SMK, hasil belajar tidak hanya dilihat dari sejauh mana siswa mampu menguasai fakta-fakta historis, tetapi juga dari kemampuan mereka dalam memahami konsep peristiwa, mengidentifikasi hubungan sebab-akibat, serta menafsirkan makna peristiwa sejarah secara logis dan sistematis. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran sejarah menuntut lebih dari sekadar kemampuan menghafal. Oleh karena itu, pendekatan kognitif menjadi penting karena proses memahami sejarah melibatkan kemampuan berpikir analitis dan konseptual. Siswa dituntut untuk mengolah informasi, menghubungkan berbagai peristiwa, serta membangun pemahaman yang utuh terhadap materi yang dipelajari. (Wineburg, 2018).

Pembelajaran sejarah yang menuntut pemahaman urutan waktu dan konsep sering kali menjadi tantangan bagi siswa, terutama ketika proses belajar masih didominasi pendekatan konvensional yang berpusat pada guru. Dalam kondisi tersebut, siswa cenderung kurang terlibat aktif sehingga kesulitan dalam memahami

materi secara mendalam. Hasil belajar kognitif siswa dalam mata pelajaran sejarah tidak terlepas dari terbatasnya variasi strategi pembelajaran serta kurang optimalnya penggunaan media visual yang dapat membantu siswa memahami alur peristiwa secara lebih sistematis (Siddik & Mahariah, 2023; Suryana et al., 2025). Kondisi tersebut menyebabkan siswa kesulitan mengorganisasi informasi sejarah, sehingga kemampuan memahami konsep dan menganalisis materi menjadi rendah.

Penggunaan media digital interaktif dipandang mampu meningkatkan hasil belajar kognitif karena media tersebut membantu siswa memproses informasi melalui representasi visual dan struktur materi yang lebih jelas. Penyampaian materi yang menggabungkan teks, gambar, grafik, serta visualisasi kronologi dapat membantu siswa menyusun pemahaman konsep secara lebih terstruktur. Kombinasi tersebut memudahkan siswa dalam mengolah informasi dan menyimpannya dalam memori jangka panjang. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media digital dalam pembelajaran mampu meningkatkan fokus belajar, memperdalam pemahaman konsep, serta mendorong pencapaian akademik siswa, terutama ketika materi disajikan secara kontekstual dan sesuai dengan karakteristik belajar generasi digital (Wahidin, 2025).

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan kognitif siswa, khususnya ketika proses pembelajaran melibatkan aktivitas yang bersifat aktif dan eksploratif. Melalui teknologi pembelajaran, siswa memiliki kesempatan untuk mengamati, mengelola informasi, serta menganalisis materi secara mandiri, sehingga kemampuan berpikir tingkat tinggi seperti analisis dan evaluasi dapat berkembang secara lebih optimal (Dewi et al., 2023). Dengan demikian, pemanfaatan media pembelajaran digital dalam pembelajaran sejarah berpotensi meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada ranah kognitif yang menjadi fokus utama dalam penelitian ini.

## Kajian Penelitian yang Relevan

Berbagai studi telah membahas pemanfaatan aplikasi *Canva* sebagai media pembelajaran dalam beragam konteks pendidikan. Rahmah, Rejeki, dan Sari (2025) menunjukkan bahwa penggunaan *Canva* mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif serta meningkatkan motivasi siswa melalui pemanfaatan elemen visual dan animasi. Namun, penelitian tersebut belum secara spesifik menguji pengaruhnya terhadap hasil belajar secara empiris.

Dalam konteks pembelajaran sejarah, Noor, Putro, dan Susanto (2024), menemukan bahwa *Canva* dapat mendukung kreativitas siswa sekaligus mempermudah guru dalam menyampaikan materi. Meskipun demikian, kajian tersebut masih terbatas pada pendekatan kualitatif dan belum melibatkan pengukuran peningkatan hasil belajar secara kuantitatif.

Selanjutnya, Suteja, Kertih, dan Suastika (2024) melalui pendekatan Research and Development (R&D) menunjukkan bahwa media berbasis *Canva* valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa. Akan tetapi,

penelitian tersebut dilakukan pada mata pelajaran IPS di jenjang SMP, sehingga konteksnya berbeda dengan pembelajaran sejarah di SMK.

Penelitian oleh Maulidia dan Hudaidah (Maulidia & Hudaidah, 2023) juga menggunakan pendekatan R&D dalam pengembangan media *Canva* pada pembelajaran sejarah, namun lebih berfokus pada integrasi dengan Portal Rumah Belajar dan konteks SMA. Sementara itu, Khairunnisa dan Apoko (2023) menemukan bahwa media *Canva* efektif meningkatkan keterlibatan siswa pada mata pelajaran PPKn di sekolah dasar.

Berdasarkan kajian tersebut, dapat disimpulkan bahwa meskipun *Canva* telah banyak dimanfaatkan dalam berbagai konteks pembelajaran, masih terdapat keterbatasan penelitian yang secara khusus menguji efektivitas media pembelajaran berbasis *Canva* terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran sejarah di jenjang SMK. Oleh karena itu, penelitian ini hadir untuk mengisi kesenjangan tersebut melalui pendekatan R&D yang disertai uji efektivitas secara kuantitatif.

## Kerangka Pikir

Kerangka pikir penelitian ini diawali dari identifikasi permasalahan utama dalam pembelajaran sejarah di SMK, yaitu rendahnya hasil belajar siswa, proses pembelajaran yang cenderung monoton, serta penggunaan media yang kurang inovatif. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran belum mampu mengoptimalkan pemahaman siswa terhadap materi sejarah yang bersifat kompleks dan kronologis. Akibatnya, siswa cenderung hanya menghafal tanpa mampu menganalisis atau memahami makna peristiwa secara mendalam.

Sebagai upaya mengatasi permasalahan tersebut, penelitian ini mengembangkan media pembelajaran sejarah berbasis aplikasi *Canva* dengan menggunakan pendekatan Research and Development (R&D). Proses pengembangan dilakukan secara sistematis melalui beberapa tahapan, dimulai dari analisis kebutuhan untuk mengidentifikasi kondisi awal pembelajaran, kemudian dilanjutkan dengan tahap desain dan pengembangan media yang disesuaikan dengan karakteristik materi dan kebutuhan siswa. Produk yang telah dikembangkan selanjutnya divalidasi oleh para ahli untuk memastikan kelayakan dari aspek materi, media, dan instrumen.

Tahap berikutnya adalah uji coba produk dalam pembelajaran di kelas, yang kemudian dilanjutkan dengan uji efektivitas. Pengukuran efektivitas dilakukan melalui desain pretest-posttest, yaitu dengan membandingkan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran berbasis *Canva*. Perbandingan ini digunakan untuk melihat peningkatan hasil belajar sebagai dampak dari penggunaan media yang dikembangkan.

Secara konseptual, penggunaan media *Canva* diharapkan mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih visual dan interaktif. Penyajian materi yang terstruktur dan menarik secara visual dapat membantu siswa memahami konsep, kronologi, serta hubungan sebab-akibat dalam peristiwa sejarah secara lebih

jelas. Hal ini berimplikasi pada peningkatan pemahaman kognitif siswa terhadap materi yang dipelajari.

Peningkatan pemahaman tersebut pada akhirnya diharapkan berdampak langsung pada peningkatan hasil belajar siswa. Indikator efektivitas media dalam penelitian ini ditunjukkan melalui peningkatan skor posttest yang lebih tinggi dibandingkan skor pretest. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis *Canva* dinilai efektif apabila mampu memberikan peningkatan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa.

Dengan demikian, kerangka pikir penelitian ini menggambarkan alur yang sistematis mulai dari permasalahan pembelajaran, proses pengembangan media, hingga pengujian efektivitasnya terhadap hasil belajar siswa, sehingga memberikan dasar yang kuat dalam menjelaskan kontribusi media pembelajaran berbasis *Canva* dalam meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah di SMK.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan jenis Research and Development (R&D) yang memungkinkan peneliti menghasilkan produk pembelajaran sekaligus menguji kelayakan dan efektivitasnya secara empiris dalam konteks nyata pembelajaran (Sugiyono, 2013). Pendekatan ini juga sejalan dengan prinsip pengembangan desain instruksional yang sistematis untuk menghasilkan solusi pendidikan berbasis bukti (Branch, 2010). Tujuan peneliti menggunakan jenis penelitian Research and Development (R&D) yaitu untuk mengembangkan media pembelajaran sejarah berbasis aplikasi *Canva* serta menguji efektivitasnya terhadap hasil belajar kognitif siswa.

Penelitian dilaksanakan pada siswa kelas XI SMK Negeri 1 Pangkalpinang pada tahun ajaran 2025/2026. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas XI, sedangkan sampel ditentukan menggunakan teknik purposive sampling, yaitu pemilihan kelas berdasarkan pertimbangan tertentu seperti keseragaman kemampuan akademik dan keterbatasan penggunaan media digital sebelumnya.

Penelitian ini menggunakan pendekatan mixed methods, yaitu menggabungkan data kualitatif dan kuantitatif. Pendekatan ini digunakan karena penelitian pengembangan tidak hanya menilai produk dari segi hasil akhir, tetapi juga proses dan kualitas penggunaannya. Data kualitatif diperoleh melalui observasi, wawancara, dan angket terbuka untuk menganalisis kebutuhan, validasi ahli, dan kepraktisan media. Sementara itu, data kuantitatif digunakan untuk menguji efektivitas media melalui pengukuran hasil belajar kognitif siswa (Creswell, 2017).

Desain uji efektivitas yang digunakan adalah one-group pretest-posttest design, yaitu mengukur kemampuan awal siswa sebelum perlakuan dan membandingkannya dengan kemampuan setelah penggunaan media. Desain ini umum digunakan dalam penelitian pendidikan untuk melihat perubahan hasil belajar sebagai dampak intervensi pembelajaran (Fraenkel et al., 2019).

Prosedur penelitian mengacu pada model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) yang bersifat sistematis dan banyak digunakan dalam pengembangan media pembelajaran (Branch, 2010). Tahapan penelitian dilakukan sebagai berikut:

1. Analysis

Peneliti melakukan observasi dan wawancara untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran sejarah, karakteristik siswa kelas XI, serta kebutuhan media pembelajaran. Tahap ini penting untuk memastikan bahwa produk yang dikembangkan sesuai dengan konteks dan kebutuhan pengguna.

2. Design

Peneliti merancang media pembelajaran berbasis *Canva* dengan memperhatikan tujuan pembelajaran, materi sejarah, serta indikator hasil belajar kognitif. Desain mencakup penyusunan struktur materi, pemilihan visual, serta integrasi elemen multimedia.

3. Development

Media pembelajaran dikembangkan menggunakan *Canva*, kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Validasi bertujuan untuk memastikan kualitas isi, tampilan, dan kesesuaian pedagogis produk sebelum digunakan dalam pembelajaran (Sugiyono, 2013).

4. Implementation

Media yang telah dinyatakan layak diimplementasikan dalam pembelajaran sejarah di kelas XI. Pada tahap ini dilakukan pretest untuk mengukur kemampuan awal siswa, kemudian dilanjutkan dengan pembelajaran menggunakan media *Canva*.

5. Evaluation

Setelah pembelajaran, dilakukan posttest untuk mengukur peningkatan hasil belajar. Selain itu, angket diberikan untuk mengetahui respon siswa dan guru terhadap media yang digunakan. Evaluasi dilakukan untuk menilai efektivitas dan kepraktisan media secara menyeluruh.

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar validasi ahli untuk menilai kelayakan media, angket respon guru dan siswa untuk mengukur kepraktisan, dan tes hasil belajar (pretest dan posttest) untuk mengukur ranah kognitif siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, dan tes. Data kualitatif dianalisis secara deskriptif, sedangkan data kuantitatif dianalisis untuk melihat peningkatan hasil belajar.

Untuk mengukur peningkatan hasil belajar kognitif siswa, digunakan analisis N-Gain (Normalized Gain). Metode ini digunakan secara luas dalam penelitian pendidikan untuk mengukur efektivitas pembelajaran berdasarkan peningkatan skor sebelum dan sesudah perlakuan (Nugroho & Taruno, 2015).

Rumus N-Gain ditunjukkan sebagai berikut (Wahab et al., 2021):

$$N - Gain = \frac{\text{Nilai Posttest} - \text{Nilai Pretest}}{\text{Nilai Maksimum} - \text{nilai pretest}}$$

Nilai N-Gain yang diperoleh kemudian diinterpretasikan berdasarkan kategori berikut:

**Tabel 1. Kategori Nilai N-Gain**

Rentang Nilai N-Gain	Kategori
N-Gain > 0,7	Tinggi
0,3 < N-Gain ≤ 0,7	Sedang
N-Gain ≤ 0,3	Rendah

Berdasarkan kriteria tersebut, media pembelajaran berbasis *Canva* dinyatakan efektif apabila nilai N-Gain berada pada kategori sedang hingga tinggi, yang menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada hasil belajar kognitif siswa setelah penggunaan media pembelajaran.

Sebagai simpulan, penelitian ini menerapkan metode *Research and Development* (R&D) dengan pendekatan *mixed methods* serta model pengembangan ADDIE untuk menghasilkan media pembelajaran sejarah berbasis *Canva* yang layak dan efektif. Pengujian efektivitas dilakukan melalui desain *one-group pretest-posttest* dengan analisis N-Gain guna mengukur peningkatan hasil belajar kognitif siswa. Hasil penelitian diharapkan menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memenuhi kriteria kelayakan, kepraktisan, serta efektivitas, yang ditandai dengan peningkatan hasil belajar pada kategori sedang hingga tinggi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran sejarah berbasis aplikasi *Canva* sekaligus mengkaji tingkat efektivitasnya terhadap hasil belajar kognitif siswa. Proses pengembangan dilakukan dengan pendekatan *Research and Development* (R&D) yang mengacu pada model ADDIE. Untuk menilai efektivitas media, digunakan desain *one-group pretest-posttest*, sedangkan peningkatan hasil belajar dianalisis menggunakan perhitungan N-Gain.

**Tabel 2. Data Rata-Rata Nilai yang didapat siswa**

No	Indikator	Nilai
1	Jumlah Siswa	36
2	Rata-rata Pretest	64
3	Rata-rata Posttest	90,5
4	Rata-rata N-Gain	0,67

Data pada tabel menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa meningkat dari 64,00 pada pretest menjadi 90,50 pada posttest. Peningkatan ini mencerminkan adanya perbaikan kemampuan kognitif setelah penerapan media pembelajaran

berbasis *Canva*. Analisis lebih lanjut menggunakan N-Gain dilakukan untuk mengukur tingkat efektivitas, dengan hasil distribusi kategori disajikan pada tabel berikut.

**Tabel 3 Distribusi Kategori N-Gain**

Kategori N-Gain	Rentang Nilai	Jumlah Siswa	Persentase
Tinggi	$N\text{-Gain} > 0,7$	18	50%
Sedang	$0,3 < N\text{-Gain} \leq 0,7$	16	44%
Rendah	$N\text{-Gain} \leq 0,3$	2	6%
<b>Total</b>		<b>36</b>	<b>100%</b>

Sebagian besar siswa berada pada kategori N-Gain sedang dan tinggi, masing-masing sebesar 44% dan 50%. Temuan ini menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar terjadi pada mayoritas siswa setelah pembelajaran dilakukan. Sementara itu, hanya 6% siswa yang termasuk dalam kategori rendah, yang mengindikasikan bahwa peningkatan hasil belajar belum sepenuhnya merata. Secara keseluruhan, nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,67 berada pada kategori sedang, sehingga media pembelajaran berbasis *Canva* dapat dinilai cukup efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa.

Jika ditinjau berdasarkan tahapan model ADDIE, peningkatan tersebut berkaitan dengan proses pengembangan media yang dilakukan secara sistematis. Pada tahap analysis, permasalahan utama dalam pembelajaran berhasil diidentifikasi, yaitu rendahnya pemahaman siswa terhadap materi sejarah. Tahap design dan development kemudian menghasilkan media yang dirancang secara visual, terstruktur, dan menarik, serta telah melalui proses validasi oleh ahli untuk memastikan kelayakannya.

Pada tahap implementation, penggunaan media *Canva* memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif. Hal ini membantu siswa dalam memahami materi yang bersifat kronologis dan kompleks. Penyajian informasi melalui infografik dan timeline mempermudah siswa dalam mengorganisasi konsep, yang pada akhirnya berkontribusi terhadap peningkatan kemampuan kognitif. Temuan ini sejalan dengan peningkatan nilai yang terlihat pada data hasil belajar serta dominasi kategori N-Gain pada tingkat sedang dan tinggi.

Selanjutnya, pada tahap evaluation, hasil posttest yang didukung oleh analisis N-Gain menunjukkan bahwa media yang dikembangkan tidak hanya layak digunakan, tetapi juga memberikan dampak positif terhadap hasil belajar. Namun demikian, masih adanya siswa dalam kategori rendah menunjukkan bahwa efektivitas media dipengaruhi oleh faktor lain, seperti motivasi belajar, kesiapan siswa, serta perbedaan karakteristik individu.

Jika dilihat dari pendekatan mixed methods, data kuantitatif menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar, sedangkan data kualitatif mengindikasikan bahwa siswa memberikan respons positif terhadap penggunaan media *Canva*. Kedua jenis data tersebut saling melengkapi dan memperkuat temuan bahwa media yang

dikembangkan tidak hanya efektif secara hasil, tetapi juga praktis dalam penerapannya.

Berdasarkan keseluruhan hasil analisis, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sejarah berbasis *Canva* yang dikembangkan melalui model ADDIE memiliki efektivitas dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas XI SMK Negeri 1 Pangkalpinang.

## KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran sejarah berbasis *Canva* mampu meningkatkan hasil belajar kognitif siswa secara nyata. Peningkatan tersebut terlihat dari perubahan kemampuan siswa dalam memahami, mengorganisasi, dan menganalisis materi sejarah yang sebelumnya cenderung dianggap sulit dan membosankan. Penyajian materi dalam bentuk visual yang terstruktur, seperti infografik dan alur kronologi, membantu siswa membangun pemahaman yang lebih sistematis terhadap peristiwa sejarah.

Temuan ini menegaskan bahwa media pembelajaran tidak lagi sekadar alat bantu, melainkan bagian penting dari proses pembelajaran yang menentukan kualitas pemahaman siswa. Penggunaan *Canva* memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif dan bermakna, sehingga siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga mampu mengolah dan mengaitkannya secara logis. Kontribusi utama penelitian ini terletak pada pembuktian bahwa pengembangan media yang dirancang secara sistematis dan sesuai dengan karakteristik materi sejarah dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya dalam aspek kognitif. Dengan demikian, penelitian ini memperkuat pandangan bahwa inovasi media digital memiliki peran strategis dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran di pendidikan kejuruan.

## SARAN

Penggunaan media pembelajaran berbasis *Canva* sebaiknya diintegrasikan secara berkelanjutan dalam proses pembelajaran sejarah, bukan hanya sebagai variasi sesaat. Guru disarankan untuk terus mengembangkan kemampuan dalam merancang media visual yang tidak hanya menarik, tetapi juga mendukung pemahaman konsep secara mendalam.

Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini masih memiliki ruang untuk dikembangkan, terutama dengan melibatkan kelompok pembanding agar hasil yang diperoleh lebih kuat dalam menjelaskan pengaruh media pembelajaran. Selain itu, kajian lebih lanjut dapat diarahkan pada pengaruh media *Canva* terhadap aspek lain seperti keterampilan berpikir kritis atau kreativitas siswa.

Di sisi lain, perlu juga mempertimbangkan faktor-faktor individual siswa, seperti motivasi dan kesiapan belajar, karena tidak semua siswa menunjukkan peningkatan yang sama. Jadi kalau berharap satu media bisa “menyelamatkan” semua siswa secara ajaib, itu sedikit terlalu optimistis. Lebih realistis kalau media dilihat sebagai alat kuat yang tetap perlu didukung strategi pembelajaran yang tepat.

## DAFTAR PUSTAKA

- Absor, N. F., Umasih, & Kurniawati. (2019). Pembelajaran Sejarah di SMK era revolusi industri 4.0 : tantangan dan peluang. *Jurnal Teori Dan Praksis Pembelajaran IPS*, 4, 59–65. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17977/um022v4i22019p59>
- Alam, M. I., Iqbal, L. M., Paida, A., & Nasir. (2026). Pemanfaatan Media *Canva* dalam Mendukung Deep Learning pada Peserta Didik di UPT . SMPN 2 Mappakasunggu. *Jurnal Studi Guru Dan Pembe*, 9(1), 112–123. <https://doi.org/https://doi.org/10.30605/jsgp.9.1.2026.7983>
- Ali, F. D. A., Sallehuddin, W. I. S. W., & Azley, A. N. (2025). Costomizing Digital Learning Through *Canva* : An Analysis. *Internasional Journal Of Modern Education (IJMOE)*, 7(26), 550–558. <https://doi.org/10.35631/IJMOE.726036>
- Ansori, Anggraini, F. L., & Amrosy. (2025). Eksplorasi Praktik Blended Socio-Digital Learning Dalam Membangun Agency Belajar Pada Siswa. *Al-Athfal Stai Muhammadiyah Probolinggo*, 6(5), 578–593. <https://doi.org/https://doi.org/10.46773/alathfal.v6i4.2499>
- Bond, M., & Bedenlier, S. (2019). Facilitating Student Engagement Through Educational Technology : Towards a Conceptual Framework. *Journal of Interactive Media in Education*, 2019(1), 1–14. <https://doi.org/DOI:https://doi.org/10.5334/jime.528> ARTICLE
- Branch, R. M. (2010). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer. <https://doi.org/https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Chastanti, I., Layyinnati, I., Srimulat, F. E., Fiqri, C. I. A., Syafriyati, R., Afriani, D. T., Ernawati, Janna, N., Rimaysi, Herlandy, P. B., Aba, M. M., Harahap, R. R., Wahyuningsih, Rajiman, W., & Sitaresmi, P. D. W. (2024). Inovasi Pembelajaran dan Pendidikan Teknologi untuk Peningkatan Kualitas Pendidikan. In *CV. Bildung Nusantara*. CV. Bildung Nusantara. [http://repo.iain-tulungagung.ac.id/5510/5/BAB 2.pdf](http://repo.iain-tulungagung.ac.id/5510/5/BAB%202.pdf)
- Creswell, J. W. (2017). *Research Design : Qualitative, Quantitative, and, Mixed Methods*. SAGE Publication.
- Dewi, D. S., Waloyo, E., & Ria, T. N. (2023). The Impact Of Technology-Based Learning On Students' Affective, Behavioral, And Cognitive Engagement In EFL Higher Education. *Proceedings of UNNES-TEFLIN National Conference*, 5, 167–179.
- Fraenkel, J. R., Wallen, N. E., & Hyun, H. H. (2019). *How To Design and Evaluate Research In Education*. McGraw-Hill Education.
- Hakim, I. (2024). Peran Media Pembelajaran Digital Dalam Membentuk Perkembangan Kepribadian Siswa Di Pendidikan Vokasi. *Educatioanl Journal: General and Specific Research*, 4(2), 263–270.
- Hakim, L., Salam, M., Lamisu, Purwanto, H., Purwaningrum, W., Yuniar, A. R., Kamaludin, Prayogi, A., & Syafii, A. (2025). *Wajah Baru Pendidikan Di Era Digital*. Lembaga Pendidikan dan Pelatihan Sindotech.

- Haleem, A., Javaid, M., Qadri, M. A., & Suman, R. (2022). Understanding the role of digital technologies in education : A review. *Sustainable Operations and Computers*, 3, 275–285. <https://doi.org/10.1016/j.susoc.2022.05.004>
- Husbands, C., Kitson, A., & Steward, S. (2011). *Teaching and Learning History 11-18: Understanding the Past*. Open University Press.
- Khairunnisa, A., & Apoko, T. W. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Aplikasi *Canva* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Kewarganegaraan*, 20(2), 191–203. <https://doi.org/10.24114/jk.v20i2>.
- Maulidia, Y., & Hudaidah. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Canva* Untuk Portal Rumah Belajar Pada Mata Pelajaran Sejarah si Kelas XI SMA Negeri 2 Pangkalpinang. *Urnal Jendela Pendidikan*, 3(01), 59–65. <https://doi.org/https://doi.org/10.57008/jjp.v3i01.396>
- Mayer, R. E. (2020). *Multimedia Learning*. Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781316941355>
- Moreno, R., & Mayer, R. E. (1999). Cognitive Principles of Multimedia Learning : The Role of Modality and Contiguity. *Journal Of Educational Psychology*, 91(2), 358–368.
- Muhajir, M., Sarwendah, A., & Ibrahim, A. Bin. (2024). Utilization of *Canva* for education to improve learning effectiveness of vocational students. *Research and Development In Education (RaDEn)*, 4(1), 698–708. <https://doi.org/https://doi.org/10.22219/raden.v4i1.32808>
- Noor, M. A., Putro, H. P. N., & Susanto, H. (2024). Pemanfaatan Aplikasi *Canva* Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Kelas XI Di Man 1 Banjarmasin. *Santhet : Jurnal Sejarah, Pendidikan Dan Humaniora*, 8(2), 2242–2248. <https://doi.org/10.36526/js.v3i2>.
- Nugroho, I. S., & Taruno, D. L. B. (2015). Efektivitas Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Media Marcomedia Flash Pada Kompetensi Instalasi Penerangan Listrik Di SMK Negeri Wonosari. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 5(3), 31–41. <https://doi.org/10.21831/elektro.v5i3.2211>
- Putri, A. E., Sariyatun, & Suryani, N. (2017). Media Pembelajaran Sejarah Di SMK Negeri Pontianak. *Yupa: Historical Studies Journal*, 1(1), 73–82.
- Rahmah, R. N., Rejeki, T., & Sari, V. P. (2025). Pemanfaatan *Canva* Dalam Pembelajaran Interaktif: Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Di Sekolah. *Proceeding International Seminar On Islamic Studies*, 6(1), 441–450.
- Rahmawati, L., & Suprijono, A. (2025). Pengaruh Media Quizwizzer Terhadap Efikasi Diri dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Sejarah Kelas X SMA Negeri 1 Baeln. *Avatar Ejurnal Pendidikan Sejarah*, 16(3), 14–28.
- Salam, N., Suyanto, S., & Ningsih, S. N. (2024). Maximizing the Potential of Digital Learning Media in Primary Education : Insights from a Systematic Literature Review. *Indonesia Journal Of Educational Research And Review*, 7(3), 615–629. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/ijerr.v7i3.80617>

# Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal

Volume 8 Nomor 7 (2026) 261 – 275 P-ISSN 2656-274x E-ISSN 2656-4691

DOI: 10.47476/reslaj.v8i7.12122

- Siddik, M. F., & Mahariah. (2023). Reduksi Kejenuhan Belajar Sejarah Kebudayaan Islam ; Analisis Variasi Metode dan Media Pembelajaran Berbasis Digital. *Munaddhomah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 4(3), 767–777. <https://doi.org/https://doi.org/10.31538/munaddhomah.v4i3.670>
- Sugiyono. (2013). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. ALFABETA. CV
- Suryana, L., Ahmal, & Fikri, A. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Leaflet Digital pada Materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia dalam Pembelajaran Sejarah Indonesia Kelas XI SMK Abdurrah Pekanbaru. *JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 8(1), 497–508.
- Suteja, I. K., Kertih, I. W., & Suastika, I. N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Canva* Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pelajaran IPS di SMP Negeri 6 Abang. *Ekuitas: Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 12(1), 131–144. <https://doi.org/10.23887/ekuitas.v12i1.83221>
- Thoriq, M., Kusuma, A., & Muharom, F. (2024). Transformasi Peran Pendidik dan Tren Pembelajaran Digital di Era Teknologi. *IJCE (Indonesian Journal of Community Engagement)*, 1(2), 84–97.
- Wahab, A., Junaedi, & Azhar, M. (2021). Efektivitas Pembelajaran Statistika Pendidikan Menggunakan Uji Peningkatan N-Gain di PGMI. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1039–1045. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.845>
- Wahidin. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Visual Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Ilmiah Edukatif*, 11, 285–295.
- Wineburg, S. (2018). *Why Learn History (When It's Already on Your Phone)*. University of Chicago Press.