

THE EFFECT OF CANVA AND WORDWALL LEARNING MEDIA IN HISTORY SUBJECTS ON STUDENTS' LEARNING ACHIEVEMENTS OF CLASS X AKL 1 SMK 02 ISLAM 45 AMBULU IN THE YEAR OF 2024/2025

Pengaruh Media Pembelajaran Canva Dan Wordwall Pada Mata Pelajaran Sejarah Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas X Akl 1 Smk 02 Islam 45 Ambulu Tahun 2024/2025

Intan Wahyuningtyas ^{1a(*)} Ilfiana Firzaq Arifin ^{2b}, Mohamad Il Badri^{3c}

¹²³Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Argopuro Jember

^a*wahyuintan753@gmail.com*

^b*ilfiana@mail.unipar.ac.id*

^c*badri.unipar@gmail.com*

(*) Corresponding Author

wahyuintan753@gmail.com

How to Cite: Intan Wahyuningtyas. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Canva Dan Wordwall Pada Mata Pelajaran Sejarah Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas X Akl 1 Smk 02 Islam 45 Ambulu Tahun 2024/2025. doi: 10.36526/js.v3i2.

Received : 24-05-2025

Revised : 05-06-2025

Accepted: 12-06-2025

Keywords:

Media pembelajaran,
wordwall,
canva,
prestasi belajar

Abstract

This study aims to examine the effect of using Canva and Wordwall learning media on the learning achievement of class X AKL 1 students at SMK 02 Islam 45 Ambulu. The main focus of the study is to determine the extent to which the media affects student learning achievement. The method used is quantitative with the True Experimental Design approach, which allows researchers to control all external variables during the experimental process. The research design used is Pretest-Posttest Control Group Design involving two groups, namely the experimental class and the control class, to test the hypothesis that the use of Canva and Wordwall has a significant impact on learning achievement. Data collection was carried out through tests designed to measure student learning achievement. All data were then analyzed using scoring techniques and then conducting normality tests, homogeneity tests, and hypothesis tests, which were processed with the help of the SPSS version 25 application. The results showed that the control class obtained the highest score of 85 while the experimental class after being treated achieved a higher score of 90. From the hypothesis test, a significance value of 0.009 was obtained which was smaller than the limit of 0.05, so H0 was rejected and Ha was accepted. This indicates a significant difference between the two classes. Thus, it can be concluded that the use of Canva and Wordwall learning media has a positive influence on.

PENDAHULUAN

Pendidikan sangatlah penting bagi siswa dalam peningkatan kualitas dan kreatifitas. Tujuan mendasar dari pendidikan untuk memotivasi dan menciptakan generasi yang memiliki pengetahuan luas serta memungkinkan peserta didik menyadari potensi yang ada. Pendidikan sangat penting guna mengikuti perkembangan zaman untuk menjadikan generasi yang unggul dalam menghadapi tantangan pada kehidupan dimasa yang akan datang (Luthfi et al., 2024).

Untuk menciptakan generasi unggul, dibutuhkan teknologi terbaru yang memadai guna mendukung proses belajar siswa. Perkembangan teknologi berpengaruh terhadap aspek kehidupan manusia dalam pendidikan. Teknologi adalah penerapan pengetahuan untuk mencapai tujuan yang bersifat praktis (Yaumi, 2018). Teknologi pembelajaran merupakan langkah sistematis yang digunakan pendidik untuk memudahkan tercapainya tujuan pembelajaran. Teknologi membawa dampak positif dan negatif terhadap pendidik maupun peserta didik (Kholis, 2020). Di era digitalisasi, guru perlu menjadi agen perubahan bagi siswa agar pembelajaran menjadi lebih menarik serta

inovatif sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tercapai. Selain itu perkembangan teknologi yang begitu cepat membawa dampak dan masalah dalam pendidikan. Salah satu contoh yaitu terjadi ketergantungan terhadap penggunaan teknologi digital (Rizaldi, 2023). Untuk mengurangi dampak negatif terhadap perkembangan teknologi, maka seorang guru perlu berinovasi, serta berkarya untuk menjawab tantangan dalam dunia Pendidikan (Wulandari, 2023).

Tantangan pada bidang teknologi yang dihadapi oleh sebagian guru, terutama mereka yang berusia diatas 50 tahun. Pada zaman dahulu proses pembelajaran tidak melibatkan teknologi digital seperti sekarang. Akibatnya, banyak guru lanjut usia yang mengalami kesulitan dan mengandalkan bantuan dari rekan-rekan yang lebih muda. Untuk mengikuti perkembangan zaman, maka setiap guru harus belajar dalam penggunaan teknologi, sehingga mampu mengaplikasikan terhadap pembelajaran (Permatasari et al., 2022).

Teknologi yang berkembang saat ini dapat dijadikan sebagai alat untuk belajar siswa, terutama pada mata pelajaran sejarah. Mata pelajaran sejarah adalah mata pelajaran yang membutuhkan penalaran, daya ingat yang kuat sehingga siswa ada yang kesulitan untuk belajar sejarah. Berdasarkan dari hasil observasi yang dilakukan pada hari senin, 07 Oktober 2024, bahwasannya pembelajaran sejarah di SMK 02 Islam 45 Ambulu sering dianggap sebagai mata pelajaran yang membosankan bagi siswa. mata pelajaran sejarah dianggap membosankan karena membutuhkan banyak hafalan dan kurangnya interkasi dalam proses penyampaian materi. Selain itu juga terdapat kendala lain oleh kurangnya ketertarikan siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran sejarah. Pembelajaran dianggap monoton dan membosankan karena metode pengajaran yang masih menggunakan tradisional, seperti ceramah dan sekadar membaca buku, serta tidak melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran.

Hasil belajar siswa yang diperoleh dari nilai raport dari mata pelajaran sejarah memiliki perbedaan antara kelas X AKL 1 dan 2. Pada salah satu kelas tersebut memiliki perolehan hasil nilai rata-rata secara keseluruhan yang tidak sama melainkan ada yang lebih rendah. Hasil rata-rata nilai raport pada mata pelajaran sejarah kelas X AKL 1 mendapatkan 82,75 sedangkan pada kelas AKL 2 mendapatkan nilai rata-rata 84,29. Selain itu siswa juga perlu adanya media pembelajaran yang terbukti dari hasil angket kebutuhan siswa untuk menggunakan media adalah 79%. Dari hasil informasi tersebut bahwa terdapat upaya yang perlu dilakukan untuk mempengaruhi prestasi belajar siswa supaya lebih meningkat dalam mengikuti pembelajaran sejarah. Seorang guru sebaiknya menggunakan media pembelajaran yang dapat membuat siswa tertarik dan semangat untuk mengikuti pembelajaran sejarah. Guru dapat memanfaatkan *platform digital* berupa *canva* dan *game* interaktif yaitu *Wordwall* dengan harapan dapat mempengaruhi hasil belajar siswa melalui prestasi belajar yang diperoleh.

Hasil belajar sejarah yang diperoleh siswa dapat diukur dari prestasi yang mereka raih. Prestasi tercermin dalam nilai yang didapatkan selama proses pembelajaran. Keberhasilan siswa dalam pembelajaran sejarah dapat dilihat dari usaha yang mereka lakukan untuk mencapai perubahan. Perubahan tersebut terlihat dari aspek pengetahuan, sikap, nilai, dan keterampilan. Salah satu faktor yang mendukung keberhasilan adalah minat belajar siswa. Setiap siswa yang memiliki minat belajar, maka mereka akan menunjukkan ketertarikan terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Sebaliknya, jika siswa tidak memiliki minat, maka cenderung tidak tertarik pada materi yang diajarkan dan menjadi malas untuk mempelajarinya. Untuk menghilangkan rasa kemalasan terhadap siswa untuk mengikuti pembelajaran maka perlu adanya media pembelajaran yang menarik yaitu dengan memanfaatkan media pembelajaran interkatif *canva* dan *wordwall* (Piani, 2023).

Canva adalah salah satu *platform digital* yang bisa dimanfaatkan untuk merancang media pembelajaran dalam bentuk video ataupun perangkat pembelajaran inetraktif. Aplikasi ini menawarkan berbagai fitur, seperti pembuatan presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, selebaran, sertifikat, ijazah, kartu undangan, kartu nama, kartu ucapan terima

kasih, kartu pos, logo, label, penanda buku, buletin, sampul CD, sampul buku, wallpaper desktop, template desain, pengeditan foto, thumbnail YouTube, dan lain-lain. Aplikasi tersebut juga mempermudah guru untuk menyampaikan materi secara interaktif, dikarenakan *template* sudah tersedia dan mudah untuk diakses. Selain aplikasi canva, juga tersedia *platform digital* lainnya sebagai penunjang prestasi belajar siswa yaitu *wordwall* yang memudahkan guru membuat soal secara interaktif (Yuliana, Dian et al., 2023).

Wordwall merupakan salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat dimanfaatkan sebagai alat penilaian secara tepat dan akurat. Terdapat banyak variasi *template* yang telah tersedia dalam aplikasi tersebut, *Platform* tersebut juga memungkinkan guru memantau secara langsung kemajuan siswa dalam belajar. Hasil kegiatan interaktif yang dilakukan siswa dapat dianalisis secara akurat dan guru dapat memberikan umpan balik yang cepat. Selain itu media *Wordwall* dapat meningkatkan semangat belajar serta mengurangi rasa bosan ketika pembelajaran sedang berlangsung (Pradani, 2022). Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis ingin meneliti persoalan tentang "Pengaruh Media Pembelajaran *Wordwall* Pada Mata Pelajaran Sejarah Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X AKL 1 SMK 02 Islam 45 Ambulu Tahun 2024/2025"

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis metode penelitian kuantitatif eksperimen. Metode penelitian eksperimen merupakan metode yang digunakan untuk mencari pengaruh dari perlakuan tertentu. Dalam penelitian ini terdapat empat faktor utama yaitu, hipotesis, variable independen, variable dependen dan subjek (Sugiyono, 2024).

Desain penelitian yang digunakan yaitu *True Experimental Design*. Sebagaimana peneliti dapat mengontrol semua variabel luar yang mempengaruhi saat eksperimen berlangsung. Bentuk desain penelitian menggunakan *Pretest-Posttest Control Group Design*. Desain ini terdapat dua kelompok dari masing-masing yang dipilih secara random (R). Kelompok diberikan *pretest* untuk mengetahui keadaan awal apakah terdapat perbedaan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol (Sugiyono, 2024).

Penelitian dilakukan pada dua kelas yaitu kelas X AKL 1 sebagai kelompok eksperimen dan X AKL 2 pada kelompok kelas kontrol. Jumlah populasi dari seluruh kelas X AKL 1 dan 2 pada SMK 02 Islam 45 Ambulu adalah 48 siswa. Dari jumlah populasi tersebut, maka peneliti hanya mengambil 43 siswa yang dipilih secara random antara kedua kelas. Pengumpulan data dilakukan dengan memberikan butir soal pretest dan posstest untuk mengukur prestasi belajar siswa. Dari hasil pensekoran tersebut lalu data yang dianalisis harus terdistribusi normal sebagai prasarat yang utama. Setelah itu juga mengharuskan data antara dua kelompok atau lebih yang diuji harus homogen. Teknik analisis parametrik dipilih karena lebih akurat karena sebelum diujikan data harus terdistribusi normal (Sugiyono, 2024:206-209).

Pengujian normalitas sebagai syarat utama sebelum dilakukan uji hipotesis, yang perlu dilakukan untuk mengetahui hasil sebaran data terdistribusi normal. Pada penelitian ini dalam uji normalitas data menggunakan *test of normality shapiro – wilk* karena data yang digunakan kurang dari 50 responden. Kriteria pada uji normalitas tersebut apabila taraf signifikan lebih dari 0,05 maka data dikatakan terdistribusi normal. Begitupun sebaliknya, apabila taraf signifikan kurang dari 0,05 maka data tidak terdistribusi normal. Setelah uji normalitas data dilakukan maka langkah selanjutnya yaitu melewati uji homogenitas data (Agustin & Rita Intan, 2020:179).

Uji homogenitas perlu dilakukan untuk mengetahui beberapa data responden yang diambil apakah dari populasi yang sama atau tidak. Selain itu, uji homogenitas digunakan sebagai prasyarat dalam analisis *independent sample t-test* dan anova. Pada penelitian ini menggunakan uji Harley untuk mengetahui homogenitas dari data yang diperoleh. Untuk menguji homogenitas dengan varian tersebut sangat sederhana digunakan karena cukup membandingkan antara varian terbesar dengan varian terkecil. Kriteria homogenitas apabila tingkat signifikan lebih besar dari 0,05 maka

data dikatakan homogen. Begitupun sebaliknya, jika data mendapatkan angka signifikan dibawah 0,05 maka data akan dikatakan tidak homogen. Setelah kedua uji prasarat terpenuhi, maka dapat dilakukan uji hipotesis unuk mengetahui adanya pengaruh dari media pembelajaran canva dan wordwall terhadap prestasi belajar siswa (Usmadi, 2020:51-52).

Uji hipotesis menggunakan statistik parametrik yang merupakan metode untuk menguji populasi berdasarkan sampel yang telah dikumpulkan. Uji-t yang digunakan untuk membandingkan rata-rata antara dua kelompok yang tidak diterapkan media dan juga sudah diterapkannya media canva dan wordwall. Uji-t menggunakan independent sample t-test dengan taraf signifikan 0,05 (Fatimah, 2024:37-38). Uji hipotesis digolongkan menjadi dua yaitu, Jika nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima serta dinyatakan terdapat pengaruh pada penggunaan aplikasi *canva* dan *wordwall* terhadap prestasi belajar siswa. Begitupun sebaliknya, jika nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak serta dinyatakan tidak ada pengaruh pada penggunaan aplikasi *canva* dan *wordwall* terhadap prestasi belajar siswa Setelah melakukan tahapan uji hipotesis data, maka teknik analisis selanjutnya dapat diinterpretasikan melalui kriteria penilaian efektifitas media pembelajaran (Sugiyono, 2024).. Untuk mendapatkan hasil analisis data yang akurat mengenai pengaruh media pembelajaran canva dan wordwall terhadap prestasi belajar, maka menggunakan aplikasi SPSS 25.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

a. Hasil Uji Deskriptif

Penelitian yang dilakukan pada kelas X SMK 02 Islam 45 Ambulu dengan jumlah populasi sebanyak 48 siswa dari program keahlian Akuntansi dan Keuangan Lembaga (AKL). Dari masing masing kelas berjumlah 24 siswa. Dimana pada kelas X AKL 1 terdapat 8 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan. Pada kelas X AKL 2 terdapat 6 siswa laki-laki dan 18 siswa perempuan. Dari kedua kelas tersebut memiliki karakteristik yang relatif seragam dalam hal jumlah siswa, serta metode pembelajaran yang biasa diterapkan guru. Sampel digunakan hanya pada kelas X AKL sejumlah 43 siswa. Dari hasil uji deskriptif menyatakan bahwa terdapat perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 1. Hasil Statistik Deskriptif Pretest

No	Ukuran Deskripsi	Nilai	
		Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
1	N	22	21
2	Minimum	35	30
3	Maximum	55	65
4	Sum	980	980
5	Mean	44.55	46.67
6	Std. Deviasi	6.345	8.114

Berdasarkan tabel diatas diperoleh dari hasil uji deskripsi yang menggunakan SPSS 25. Data hasil pretest siswa dari dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Jumlah siswa di kelas eksperimen yaitu AKL 1 sebanyak 22 orang, sedangkan kelas kontrol pada AKL 2 terdiri dari 21 orang. Total nilai yang diperoleh seluruh siswa di kelas eksperimen adalah 980, begitupun pada kelas kontrol juga memperoleh total nilai yang sama. Rata-rata nilai dari siswa di kelas eksperimen adalah 44,55 sedikit lebih rendah dibandingkan kelas kontrol yang memiliki rata-rata 46,67. Nilai terendah di kelas kontrol tercatat sebesar 30, sedangkan kelas eksperimen memiliki nilai terendah yang lebih rendah yaitu 35. Sebaliknya, nilai tertinggi di kelas eksperimen adalah 55, sementara kelas kontrol memiliki nilai tertinggi yang lebih tinggi yakni 65. Dari standar deviasi kelas eksperimen

memiliki nilai 6,345 dan kelas kontrol memiliki nilai 8,114. yang berarti penyebaran nilai di kelas eksperimen lebih merata atau tidak terlalu jauh berbeda antar siswa.

Tabel 2. Hasil Statistik Deskriptif Posttest

No	Ukuran Deskripsi	Nilai	
		Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
1	N	22	21
2	Minimum	70	65
3	Maximum	90	85
4	Sum	1760	1580
5	Mean	80.00	75.24
6	Std. Deviasi	5.118	6.220

Berdasarkan hasil uji deskriptif dari nilai posttest, diketahui bahwa rata-rata nilai siswa di kelas eksperimen sebesar 80,00, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang memiliki rata-rata 75,24. Nilai terendah di kelas eksperimen adalah 70 dan nilai tertinggi 90, sedangkan di kelas kontrol nilai terendahnya 65 dan tertinggi 85. Hal ini menunjukkan bahwa secara umum hasil belajar siswa di kelas eksperimen lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol. Selain itu, standar deviasi kelas eksperimen sebesar 5,118 lebih kecil dari kelas kontrol yang sebesar 6,220, yang berarti penyebaran nilai di kelas eksperimen lebih merata atau tidak terlalu jauh berbeda antar siswa. Dengan demikian, penggunaan perlakuan pada kelas eksperimen memberikan hasil yang lebih baik dan lebih konsisten dibandingkan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen mendapatkan nilai rata-rata yang lebih tinggi dibandingkan pada kelas kontrol. Hal tersebut terbukti karena adanya pengaruh dari media pembelajaran yang diterapkan pada kelas eksperimen lebih efektif digunakan. Selain itu media pembelajaran juga terbukti ke efektifannya yang sesuai dengan kriteria efektifitas media pembelajaran.

b. Hasil Uji Prasarat

Pengujian data agar terdistribusi normal juga perlu dilakukan uji normalitas. Pada penelitian ini dalam uji normalitas data menggunakan *test of normality shapiro – wilk* karena data yang digunakan kurang dari 50 responden. Kriteria pada uji normalitas tersebut apabila taraf signifikan lebih dari 0,05 maka data dikatakan terdistribusi normal. Begitupun sebaliknya, apabila taraf signifikan kurang dari 0,05 maka data tidak terdistribusi normal (Agustin & Rita Intan, 2020).

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Data

No	Ukuran Deskripsi	Nilai			
		Pretest		Posttest	
		Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
1	N	21	22	21	22
2	Taraf signifikan	0,05	0,05	0,05	0,05
3	Sig.	0,212	0.089	0,081	0.071

Seluruh data pretest pada kelas X AKL 1 mendapatkan angka sig 0.089 lebih dari 0,05 maka data dikatakan normal. Begitupun pada pretest kelas X AKL 2 mendapatkan nilai sig cukup tinggi yaitu 0,212. Untuk hasil uji normalitas pada posttest kelas X AKL 1 mendapatkan sig 0.071 dan kelas X AKL 2 mendapatkan sig 0,081 yang berarti data terdistribusi normal. Seluruh data tersebut telah memenuhi asumsi normalitas untuk analisis parametrik. Selanjutnya dilakukan uji homogenitas, untuk mengetahui sebaran data apakah memiliki variansi yang sama atau tidak. Selain itu, uji homogenitas digunakan sebagai prasyarat dalam analisis *independent sample t-test*. Untuk pengujian homogenitas juga terdapat kriteria yang perlu terpenuhi. Kriteria homogenitas

yaitu apabila tingkat signifikan diatas 0,05 maka data dikatakan homogen. Begitupun sebaliknya, apabila data mendapatkan angka signifikan dibawah 0,05 maka data akan dikatakan tidak homogen (Usmadi, 2020). Dari hasil uji homogenitas disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut.

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas

No	Ukuran Deskripsi	Nilai	
		Pretest Kelas Kontrol Dan Kelas Eksperimen	Posttest Kelas Kontrol Dan Kelas Eksperimen
1	N	43	43
2	Taraf signifikan	0,05	0,05
3	Sig.	0.164	0.188

Berdasarkan data diatas diperoleh hasil uji homogenitas pretest mendapatkan angka sig yang cukup tinggi yaitu 0,337. Dalam artian hasil tersebut diatas kriteria angka signifikan 0,05 yang berarti data terdistribusikan secara homogen. Begitupun sama halnya dari data yang diperoleh dari uji homogenitas pada posttes mendapatkan sig 0,188. Dari uji kedua tes tersebut antara pretest dan posttes terdistribusi secara homogen semua. Setelah ui prasarat terpenuhi semua, maka selanjutnya uji hipotesis menggunakan uji-t. Uji-t yang digunakan untuk membandingkan rata-rata posttest antara dua kelompok yang sudah diterapkannya media canva dan wordwall.

Tabel 5. Hasil Independent T-tes

No	Ukuran Deskripsi	Nilai			
1	N	43			
2	Taraf signifikan	0,05	0,05	0,05	0,05
3	Sig.	0.009			

Berdasarkan data dari tabel tersebut diperoleh hasil uji hipotesis menunjukan nilai signifikan 2 tailed sebesar 0.009, yang berarti lebih kecil dari 0,05. Sebagaimana dasar pengambilan keputusan jika nilai sig 2-tailed kurang dari 0,05 maka H0 ditolak dan Ha diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok. Perbedaan tersebut diperoleh antara hasil posttest pada kelompok kelas kontrol dan kelas eksperimen. Yang berarti adanya pengaruh pada media pembelajaran canva dan wordwall terhadap prestasi belajar siswa.

Pembahasan

a. Media Pembelajaran Siswa di kelas X AKL SMK 02 Islam 45 Ambulu

Guru di SMK 02 Islam 45 Ambulu masih memiliki keterbatasan dalam mengenalkan media pembelajaran yang inovatif, sehingga membuat siswa merasa jenuh selama proses pembelajaran berlangsung. Menurut Efifani dan rekan-rekan (2024), media pembelajaran inovatif adalah media yang bersifat interaktif dan terbukti dapat meningkatkan motivasi, pemahaman konsep, serta kerja sama antar siswa. Penggunaan teknologi pendidikan yang tepat juga mampu menciptakan proses belajar yang lebih menarik dan interaktif. Dari pemilihan dan penggunaan media yang tepat memegang peranan penting dalam menciptakan suasana belajar yang efektif, menarik, dan selaras dengan perkembangan zaman.

Media pembelajaran memiliki peran strategis dalam menunjang aktivitas belajar siswa, khususnya dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menarik, interaktif, dan bermakna. Berdasarkan hasil observasi di SMK 02 Islam 45 Ambulu, guru memandang bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu penting dalam proses pembelajaran yang dapat membantu

siswa dalam memahami materi. Hal ini sejalan dengan pendapat Arief & Sofrayani (2022) yang menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan sarana yang mampu menstimulasi pikiran, perasaan, perhatian, serta meningkatkan keterampilan peserta didik dalam proses pembelajaran. Fadilah dan kawan-kawan (2023), juga menegaskan bahwa media pembelajaran berfungsi untuk membuat proses belajar menjadi lebih efektif dan optimal.

Media pembelajaran yang sesuai tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga dapat menghubungkan konsep-konsep abstrak dengan pengalaman nyata yang dapat dipahami siswa. Dalam konteks pendidikan pada abad ke-21, media pembelajaran harus mampu menstimulasi kemampuan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, serta komunikasi siswa (Widayati et al., 2023:3). Oleh karena itu, guru dituntut untuk lebih kreatif dalam memanfaatkan berbagai jenis media pembelajaran yang bersifat interaktif. Media pembelajaran interaktif merupakan media pembelajaran yang menciptakan interaksi antara siswa dengan materi pembelajaran, yang biasanya memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Contoh media interaktif meliputi penggunaan aplikasi digital, video interaktif, serta permainan edukatif yang sesuai dengan materi pelajaran. Swasti dan kawan-kawan (2022), juga menegaskan bahwa media pembelajaran interaktif mampu menghadirkan pengalaman belajar yang menyerupai kondisi nyata di lingkungan sekitar siswa, sehingga dapat mempermudah pemahaman materi dan mendorong siswa dalam memberikan respon positif terhadap pembelajaran yang dilakukan oleh guru.

Media pembelajaran yang digunakan di SMK 02 Islam 45 Ambulu masih terbatas pada penggunaan PowerPoint (PPT) sebagai alat bantu utama dalam proses pembelajaran. PowerPoint dianggap sebagai media yang mudah digunakan dan dioperasikan oleh guru. Selain itu, media ini tersedia langsung pada perangkat laptop atau komputer, serta tidak memerlukan akses internet, dan memiliki ukuran file yang relatif kecil. Hal ini sejalan dengan pernyataan Wulandari (2022), menegaskan bahwa PowerPoint merupakan media pembelajaran yang praktis, mudah diakses, serta dapat digunakan tanpa koneksi internet. Sejalan dengan pendapat lain yang menyatakan bahwa PowerPoint merupakan perangkat lunak yang dirancang untuk menampilkan materi dalam bentuk multimedia secara praktis (Herlina & Saputra, 2022). Namun pada kenyataannya, ketika media PowerPoint diterapkan dalam pembelajaran Sejarah di kelas X SMK 02 Islam 45 Ambulu, siswa cenderung kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal ini disebabkan karena penyajian materi masih bersifat satu arah dan kurang interaktif, sehingga tidak mampu mendorong partisipasi aktif siswa selama kegiatan belajar berlangsung.

b. Prestasi Belajar Siswa di kelas X AKL SMK 02 Islam 45 Ambulu

Sebelum diterapkannya perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran yang lebih inovatif, tingkat prestasi belajar siswa di SMK 02 Islam 45 Ambulu masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari hasil evaluasi awal yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai nilai yang optimal sesuai dengan kriteria keterlaksanaan pembelajaran. Menurut Putri & Subekti (2022), nilai yang baik berada pada rentang 60–80. Namun, pada kelas X AKL 1 hanya mendapatkan nilai rata-rata sebesar 44, 55. Rendahnya capaian nilai rata-rata tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih berada di bawah standar kriteria keterlaksanaan pembelajaran. Salah satu penyebab dari kondisi ini adalah metode pembelajaran yang masih tergolong monoton dan guru hanya mengandalkan media PowerPoint saja dalam menyampaikan materi. Penggunaan PowerPoint yang bersifat satu arah dan minim interaksi membuat proses belajar menjadi kurang menarik, sehingga mengurangi minat siswa dalam belajar dan berdampak pada kurangnya pemahaman terhadap materi yang disampaikan. Kondisi tersebut kemudian mendorong perlunya inovasi dalam pemilihan media pembelajaran supaya mendapatkan prestasi belajar yang lebih baik.

Prestasi belajar merupakan hasil dari proses pembelajaran yang dicapai siswa secara positif dan tercermin dalam hasil nilai yang tinggi. Capaian ini sangat berkaitan dengan cara menyampaikan materi serta keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Ketika siswa merasa tertarik dan termotivasi, mereka akan lebih terdorong untuk memahami materi dan mencapai hasil

belajar yang optimal. Syaiful Bahri Djamarah (2012) juga menegaskan bahwa prestasi belajar merupakan hasil penilaian yang mencerminkan perubahan positif pada individu setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Prestasi belajar tidak dapat muncul begitu saja tanpa melalui proses pembelajaran yang dilakukan oleh seorang pendidik.

Prestasi belajar merupakan salah satu indikator utama keberhasilan guru dalam mendidik siswa, khususnya dalam bidang pembelajaran tertentu. Prestasi belajar tidak hanya menjadi tolak ukur terhadap pencapaian siswa, tetapi juga berfungsi sebagai motivasi bagi siswa untuk lebih giat dalam belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Rosyid (2020), yang menyatakan bahwa prestasi belajar merupakan hasil positif yang dicapai siswa, baik secara individu maupun kelompok setelah melalui proses pembelajaran yang terencana. Prestasi belajar mencerminkan tingkat penguasaan siswa terhadap materi dalam bidang studi tertentu dan dapat diukur melalui penilaian berupa tes yang telah disusun sesuai dengan standar yang telah ditetapkan. Hasil penilaian tersebut biasanya dinyatakan dalam bentuk angka, simbol, huruf, maupun kalimat yang merepresentasikan tingkat pencapaian siswa selama proses pembelajaran.

c. Efektifitas Media Pembelajaran Canva Dan Wordwall

Hasil prestasi belajar yang baik terbukti dari tingkat efektivitas penggunaan media pembelajaran canva dan wordwall. Hal tersebut yang tampak nyata setelah diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas X AKL 1 SMK 02 Islam 45 Ambulu. Menurut pengamatan penulis, penggunaan canva sebagai media pembelajaran sangat membantu dalam menyampaikan materi secara lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Fitur-fitur visual yang ditawarkan, seperti elemen grafis, animasi, dan template yang beragam, mampu meningkatkan daya tarik serta perhatian siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu juga sejalan dengan pendapat lain, menegaskan bahwa aplikasi canva memiliki beberapa fitur yang dapat diakses secara gratis. Disamping itu juga tersedia banyak pilihan latar belakang yang bervariasi dan tidak membosankan. Sebagai pengguna dapat mengatur intensitas warna, kontras, dan lainnya. Dalam penggunaan teks dapat disesuaikan sesuai jenis font, ukuran teks, dan format lainnya. Hal tersebut dapat bermanfaat untuk membuat media pembelajaran, presentasi, poster, logo dan lain sebagainya (Widayati et al., 2023).

Canva merupakan salah satu aplikasi desain grafis digital yang menawarkan berbagai kemudahan dalam proses pembuatan media pembelajaran. Aplikasi ini menyediakan lebih dari 50.000 template yang dapat diakses secara gratis, serta dilengkapi dengan berbagai ikon dan ilustrasi yang membantu pengguna dalam menciptakan desain yang menarik dan informatif (Widayati et al., 2023). Keunggulan lain dari canva adalah kemudahan akses dan pengoperasiannya bahkan bagi pemula, karena tampilannya yang sederhana. Sejalan dengan pendapat Enterprise (2021), menyatakan bahwa canva merupakan platform digital populer yang dikembangkan oleh perusahaan rintisan asal Australia dan dirancang untuk mempermudah pengguna dalam membuat desain visual yang estetis. Media tersebut dapat diakses melalui berbagai peramban seperti Firefox, Chrome, dan Microsoft Edge, serta tersedia dalam bentuk aplikasi di Play Store dan App Store, sehingga memungkinkan penggunaannya secara fleksibel baik melalui perangkat komputer maupun gawai. Selain itu, Canva juga menyediakan beragam elemen desain yang dapat digunakan secara gratis, sehingga sangat mendukung kreativitas dalam penyusunan media pembelajaran.

Di sisi lain, media wordwall juga dimanfaatkan sebagai alat pendukung dalam proses pembelajaran, khususnya pada pelaksanaan evaluasi hasil belajar siswa secara praktis dan efisien. Platform ini menyediakan berbagai elemen menarik serta beragam template gratis yang memudahkan pengguna, termasuk pemula dalam mengakses dan mengoperasikannya. Sejalan dengan pendapat lain yang menyatakan bahwa media wordwall merupakan aplikasi evaluasi pembelajaran berbasis web yang menyediakan berbagai pilihan instrumen penilaian. Aplikasi ini dirancang agar sesuai dengan kebutuhan evaluasi di kelas serta menyesuaikan gaya mengajar guru. Wordwall bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan dapat diakses melalui

perangkat digital yang terhubung ke internet seperti komputer, tablet, maupun smartphone. Pembuatan soal dapat dilakukan dengan memanfaatkan beragam template yang disediakan, seperti kuis dan teka-teki silang. Hasil evaluasi pun dapat diunduh langsung dalam format PDF, sementara itu peserta didik dapat mengakses soal secara mandiri dengan arahan dari guru (Sun'iyah, 2020).

Penerapan media canva dan wordwall pada kelas X AKL 1 menunjukkan hasil yang optimal. Hal ini dibuktikan melalui hasil evaluasi akhir, yang mendapatkan nilai rata-rata sebesar 80. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang digunakan sangat efektif dalam mendukung aktivitas pembelajaran. Hal ini selaras dengan kriteria efektivitas menurut Riduwan & Sunarto (2013), yang menyebutkan bahwa rentang nilai 0–25 dikategorikan tidak efektif, 26–50 kurang efektif, 51–75 termasuk kategori efektif, dan 76–100 tergolong sangat efektif. Dengan demikian, nilai yang diperoleh menunjukkan bahwa media pembelajaran canva dan wordwall berada dalam kategori sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

d. Pengaruh Media Pembelajaran Canva Dan Wordwall Terhadap Prestasi Belajar Siswa

Pengaruh penggunaan media pembelajaran canva dan wordwall terhadap prestasi belajar siswa dapat dilihat secara nyata dari hasil evaluasi belajar siswa setelah diberi perlakuan pada kelas X AKL 1 SMK 02 Islam 45 Ambulu. Media pembelajaran yang interaktif dan visual memberikan dampak positif yang membuat siswa lebih mudah dalam memahami materi pelajaran. Hal tersebut juga terbukti oleh penelitian yang dilakukan oleh Apriadi di SMK Muhammadiyah 3 Makasar. Hasil penelitian menunjukan bahwa siswa lebih termotivasi serta antusiasme dalam mengikuti pembelajaran cukup baik. Selain itu juga mendapatkan hasil belajar yang meningkat sehingga media pembelajaran yang digunakan berpengaruh pada prestasi belajar siswa (Apriadi, 2024).

Pengaruh positif dari kedua media ini tidak hanya dirasakan secara langsung melalui peningkatan minat belajar, tetapi juga terbukti melalui hasil evaluasi belajar yang menunjukkan peningkatan nilai siswa. Rata-rata nilai setelah penerapan media canva dan wordwall pada kelas X AKL 1 menunjukkan hasil yang signifikan dibandingkan dengan hasil evaluasi awal sebelum penggunaan kedua media tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran berbasis media canva dan wordwall memberikan pengaruh positif terhadap pencapaian prestasi belajar siswa. Temuan ini selaras dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Apriadi dan Andini.

Dalam penelitiannya Apriadi (2024) menyatakan bahwa media pembelajaran Canva efektif digunakan karena mampu menyajikan animasi yang interaktif, sehingga efektif digunakan dalam peningkatan prestasi belajar siswa. Sementara itu, penelitian yang dilakukan oleh Andini (2023) menunjukkan bahwa media pembelajaran Wordwall yang diterapkan di SMA Mitra Persada Jawilan memberikan hasil belajar yang tinggi. Dari hasil tersebut menegaskan bahwa wordwall baik digunakan dalam membantu siswa memahami materi serta mendorong peningkatan prestasi belajar. Temuan dari kedua penelitian tersebut semakin memperkuat bukti bahwa penggunaan media interaktif canva dan wordwall sangat berpengaruh dalam mendukung proses pembelajaran.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang digunakan sebelumnya di SMK 02 Islam 45 Ambulu masih terbatas pada PowerPoint dan LKS, yang cenderung monoton dan kurang menarik. Hal ini menyebabkan aktivitas belajar menjadi pasif dan membosankan. Fasilitas penunjang seperti proyektor yang terbatas serta perpustakaan yang kurang optimal juga menjadi kendala dalam proses pembelajaran. Namun, adanya fasilitas Wi-Fi yang mampu membuka peluang penerapan media berbasis digital yang lebih interaktif seperti canva dan wordwall. Dari hasil penerapan tersebut sehingga mendapatkan prestasi belajar yang meningkat.

Prestasi belajar siswa sangat dipengaruhi oleh cara menyampaikan materi dan keterlibatan aktif mereka dalam proses pembelajaran. Ketika media pembelajaran menarik dan melibatkan siswa secara langsung, semangat belajar meningkat dan hasil belajar pun menjadi lebih baik. Penilaian

hasil belajar menunjukkan bahwa keterlibatan dan motivasi siswa meningkat seiring dengan perubahan metode dan media yang digunakan.

Penerapan media pembelajaran Canva dan Wordwall terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Canva memfasilitasi penyampaian materi dengan visualisasi yang menarik, sedangkan wordwall mendukung aktivitas evaluasi belajar yang interaktif dan menyenangkan. Beberapa penelitian terdahulu juga menunjukkan efektivitas kedua media ini dalam meningkatkan minat, motivasi, dan hasil belajar siswa. Selain itu juga terdapat pengaruh positif yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran canva dan wordwall terhadap prestasi belajar siswa. Siswa menjadi lebih aktif, termotivasi, dan antusias dalam mengikuti pelajaran, yang berdampak langsung pada peningkatan hasil belajar. Dengan demikian pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital seperti canva dan wordwall dapat menjadi solusi inovatif untuk menciptakan pembelajaran yang menarik, efektif, dan terpusat pada siswa di era pendidikan abad ke-21.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, P., & Rita Intan, P. (2020). Pengaruh Pendidikan Dan Kompensasi Terhadap Kinerja Divisi New Product Development (Npd) Pada Pt.Mayora Indah Tbk. *Jurnal Ilmiah M-Progress*, 10(2), 174–184.
- Andini, A. (2023). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Periodik Unsur*.
- Apriadi. (2024). *Pengaruh Penggunaan Media Canva Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Smk Muhammadiyah 3 Makassar*.
- Bahri Djamarah, S. (2012). *Prestasi Belajar Dan Kompetensi Guru*. Usaha Nasional.
- Enterprise, J. (2021). *Desain Grafis Dengan Canva Untuk Pemula*. Pt Elex Media Komputindo.
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal Of Student Research (Jsir)*, 1(2), 1–17.
- Fatimah. (2024). *Pengaruh Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar Menulis Puisi Siswa Kelas Viii Smp Unismuh Makassar*.
- Herlina, P., & Saputra, E. R. (2022). Pengembangan Media Power Point Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1800–1809.
- Kholis, M. (2020). *Teknologi Pembelajaran* (1 Ed.). Literasi Nusantara.
- Luthfi, T., Sari, R. P., Sallsabila, I., Wahyudin, D., & Caturiasari, J. (2024). Peran Pendidikan Karakter Untuk Membentuk Karakteristik Peserta Didik Di Abad 21. *Jurnal Sinektik*, 7(1), 1–7.
- Permatasari, S. E., Zalfa Nadhira, M., & Sudaryanto, &. (2023). Problematika Guru Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Digital Di Sma Negeri 1 Gamping. *Education And Learning Journal*, 2(6), 40–46.
- Piani, F. (2023). *Analisis Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah Di Kelas X Sma Negeri 01 Sungai Laur Kabupaten Ketapang*. Ikip Pgri Pontianak.
- Pradani, T. G. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(5), 452–457.
- Putri, M. L., & Subekti, H. (2022). Analisis Prestasi Belajar Siswa Dan Keterlaksanaan Process Oriented Guided Inquiry Learning Ditinjau Dari Jenis Kelamin. *Pensa E-Jurnal : Pendidikan Sains*, 10(2), 273–281.
- Riduwan, & Sunarto. (2013). *Pengantar Statistika Untuk Penelitian Pendidikan, Sosial, Ekonomi, Komunikasi, Dan Bisnis*. Alfabeta.
- Rizaldi, A. (2023). Dampak Teknologi Pada Dunia Pendidikan. *Art, Humanity & Social Studies*, 3(2), 88–96.
- Rosyid, M. Z. (2020). *Prestasi Belajar*. Literasi Nusantara.

- Saroro, E. K., & Wardhani, I. S. (2024). Media Pembelajaran Inovatif. *Cendekia: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa Dan Pendidikan*, 4(4), 222–233.
- Sugiyono. (2024). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D (Ke-2)*. Alfabeta.
- Sun'iyah, S. L. (2020). Media Pembelajaran Daring Berorientasi Evaluasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Pai Di Tingkat Pendidikan Dasar. *Dar El-Ilmi: Jurnal Studi Keagamaan, Pendidikan Dan Humaniora*, 7(1), 1–18.
- Swasti, M., Hutapea, N. M., & Suanto, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Discovery Learning. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 2928–2941.
- Usmadi. (2020). Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas Dan Uji Normalitas). *linovasi Pendidikan*, 7(1), 50–62.
- Widayati, M., Azzaki, A., Permatasari, D., Arumpoko, G., Tauhid, J., Meilanasari, Mega, R., Wijaya, S., Sulistyowati, Nofiana, U., & Handayani, W. (2023). *Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran* (1 Ed.). Penerbit Lakeisha.
- Wulandari, E. (2022). Pemanfaatan Powerpoint Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Dalam Hybrid Learning. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(2), 2809–8005.
- Wulandari, R. (2023). Dampak Perkembangan Teknologi Dalam Pendidikan Dimasa Pandemi Bagi Kaum Milenial. *Journal Pgsd Indonesia*, 09(2), 66–76.
- Yaumi, M. (2018). *Media & Teknologi Pembelajaran* (1 Ed.). Prenada Media.
- Yuliana, Dian, A. B., Suparto, A. A., Seituni, S., & Syukria, Dan S. (2023). *Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Video Pembelajaran Kreatif, Inovatif, Dan Kolaboratif*. 6(2), 247–257.