

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

IPTEK adalah singkatan dari ilmu pengetahuan dan teknologi. Seseorang dapat meningkatkan wawasan dan pengetahuan dibidang teknologi dengan mendapatkan informasi melalui IPTEK. Ilmu pengetahuan adalah efek lanjutan dari keingintahuan individu berkenaan dengan objek melalui indra yang dimiliki (Notoatmodjo 2018). Sedangkan teknologi adalah sarana yang menyediakan kebutuhan untuk kelangsungan hidup manusia. (dalam Mulyadi & Haliza, 2021:103). Teknologi merupakan segala sesuatu sarana yang digunakan untuk memudahkan kehidupan manusia dalam menjaga kelangsungan hidup. Perkembangan teknologi juga sebagai indicator kemajuan suatu peradaban manusia pada setiap masanya dan itu menjadi dasar untuk perubahan dan perkembangan teknologi kedepannya.

Perkembangan teknologi di dunia digital tentunya sangat berkaitan dengan segala bidang kehidupan dalam masyarakat lebih khususnya dalam bidang pendidikan. Seiring berkembangnya ilmu pengetahuan maka semakin muncul teknologi-teknologi yang baru yang akan menjadikan adanya kemajuan zaman. Dalam dunia pendidikan peran teknologi sangat membantu untuk mensukseskan pembelajaran, baik itu dalam penunjang sarana pembelajaran maupun dalam memperoleh informasi sehingga para pendidik dapat bersaing dengan dunia luar. IPTEK sangat dibutuhkan dalam dunia pendidikan karena tujuannya yaitu untuk memudahkan pendidikan dalam kondisi apapun.(Mahardika et al.,2021).

Pendidikan adalah usaha yang sadar dilakukan orang dewasa untuk membawa anak didik ke arah kedewasaan, baik dewasa jasmani maupun rohani yang mampu berdiri sendiri dibawah hidup bermasyarakat dan bertanggung jawab terhadap kehidupan masyarakat bangsa dan Negara. Sehingga, peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi diri untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, emosional, pengendalian diri.(Sulfasyah & Arifin, 2017). Selain itu, Pendidikan berkaitan erat dengan proses pembelajaran, didalam pembelajaran terdapat komponen-komponen yang berkaitan erat dengan proses pembelajaran yaitu guru, siswa, tujuan, metode, materi, alat pembelajaran (media), dan evaluasi. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa untuk belajar. Pembelajaran Sosiologi sebagai mata pelajaran penting seringkali menghadapi beberapa kendala dalam proses pembelajaran. Pertama, materi Sosiologi sering dianggap abstrak karena membahas konsep-konsep seperti norma, budaya, dan stratifikasi sosial yang sulit dipahami tanpa contoh yang konkret. Hal ini menyebabkan siswa merasa bosan atau kurang tertarik. Kedua, metode pengajaran yang masih konvensional, seperti ceramah atau membaca teks, kurang melibatkan siswa secara aktif. Ketiga, media pembelajaran yang digunakan sering kurang bervariasi, sehingga sulit untuk menarik perhatian siswa. Dalam hal ini sebagai pendidik guru harus menggunakan media pembelajaran yang menarik agar materi yang terdapat dalam mata pelajaran Sosiologi dapat tersampaikan dengan baik.

Keberhasilan pembelajaran dapat terlihat berhasil atau tidak dari hasil belajar peserta didiknya. Menurut Oemar Hamalik(dalam Arviana et al., 2020),”hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti”. Kualitas pembelajaran sangat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Apabila pembelajaran yang disampaikan menyenangkan dan dapat menarik perhatian peserta didik maka hasil belajarnya pun akan baik atau tinggi. Begitu pula sebaliknya apabila pembelajaran yang disampaikan oleh guru membuat peserta merasa jenuh atau bosan maka hasil belajar peserta didik pun akan rendah. Dalam proses pembelajaran, terjadi komunikasi antara guru dan siswa. Guru berperan sebagai pengirim informasi sedangkan siswa berperan sebagai penerima informasi. Proses ini akan berhasil dengan baik jika antara keduanya berjalan dengan lancar, dimana guru mampu menyampaikan informasi dengan baik kepada siswa dan siswa mempunyai kemampuan menerima informasi tersebut dengan baik pula. Untuk menyempurnakan komunikasi antara pemberi dan penerima informasi agar terciptakomunikasi yang efektif diperlukan alat komunikasi atau media.(Hasan et al., 2021).

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantar atau penghubung dari pemberi informasi yaitu guru kepada penerima informasi atau siswa yang bertujuan untuk menstimulus para siswa agar termotivasi serta bisa mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna. Terdapat beberapa media pembelajaran yang tersedia dalam dunia pendidikan, dengan berbagai

macam cara penerapan dan memiliki kegunaan juga ketertarikan sendiri, salah satu media pembelajaran yang membuat peneliti tertarik adalah media Canva. Media Canva merupakan aplikasi yang memuat berbagai macam fitur-fitur yang bertujuan untuk membantu guru dan siswa dalam melakukan pembelajaran yang berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas, dan manfaat lainnya yang dapat digunakan guru dalam pembelajaran. (Rohima & Keguruan, n.d. 2023). Selain itu, Canva dapat meningkatkan minat belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik serta mengembangkan kreativitas peserta didik, selain itu aplikasi Canva adalah sebuah tools untuk desain grafis yang menjembatani penggunaannya agar dapat dengan mudah merancang berbagai jenis desain kreatif secara online mulai dari mendesain kartu ucapan poster, brosur, infografik, hingga presentasi.

Berdasarkan observasi awal dan wawancara yang dilakukan dengan salah satu guru mata pelajaran Sosiologi di SMA N 1 Rambah Samo, pada hari Kamis tanggal 26 September 2024 diperoleh informasi bahwa Media pembelajaran Canva belum digunakan dalam proses pembelajaran. Selama ini proses pembelajaran di kelas masih menggunakan media pembelajaran seperti buku paket ataupun modul pembelajaran saja. Begitu masuk kelas, guru lebih sering menyuruh siswa meringkas mengenai materi pembelajaran dengan buku paket saja. Media pembelajaran dengan menggunakan buku paket itu menyebabkan siswa bosan dan jenuh saat belajar, sehingga pada saat proses belajar siswa tersebut lebih sibuk mengobrol dengan temannya. Diketahui juga bahwa saat proses belajar mengajar berlangsung guru sering tidak masuk kelas dikarenakan

guru tersebut sering berada di luar sekolah untuk urusan dinas luar (kepentingan sekolah). Di Sekolah tersebut fasilitas untuk buku paket pun masih sangat kurang memadai, hanya ada beberapa siswa saja yang mempunyai buku paket tersebut. Faktor ini disebabkan karena mata pelajaran Sosiologi di SMA N 1 Rambah Samo berada diakhir dan dipertengahan jam sebelum sholat dzuhur. Di sekolah tersebut juga fasilitas berupa proyektor untuk belajar juga masih kurang memadai dikarenakan disekolah tersebut memiliki banyak ruang kelas berjumlah 23 yang terdiri dari tujuh ruangan kelas X, tujuh ruangan kelas XI, dan 6 ruangan kelas XII. Diketahui juga bahwa di kelas X<sup>1</sup> sebelum memulai pelajaran Sosiologi siswa terlebih dahulu mengikuti pelajaran PJOK dan PABD. Di kelas X<sup>2</sup> sebelum memulai pelajaran Sosiologi siswa terlebih dahulu mengikuti pelajaran Kimia, PJOK, dan Informatika. Di kelas X<sup>3</sup> sebelum memulai pelajaran Sosiologi siswa terlebih dahulu mengikuti pelajaran P5 atau kegiatan memasak masakan tradisional. Di kelas X<sup>4</sup> sebelum memulai pelajaran Sosiologi siswa terlebih dahulu mengikuti pelajaran BMR. Di kelas X<sup>5</sup> sebelum memulai pelajaran Sosiologi siswa terlebih dahulu mengikuti pelajaran Fisika. Di kelas X<sup>6</sup> sebelum memulai pelajaran Sosiologi siswa terlebih dahulu mengikuti pelajaran P5, BMR, dan Ekonomi. Di kelas X<sup>7</sup> sebelum memulai pelajaran Sosiologi siswa terlebih dahulu mengikuti pelajaran P5. Akibat dari jadwal pembelajaran yang padat tersebut, banyak siswa yang sudah merasa lelah dan mengantuk ketika memasuki sesi pelajaran Sosiologi, sehingga dapat mempengaruhi tingkat konsentrasi dan partisipasi mereka dalam proses belajar mengajar. Dengan ditemukannya masalah tersebut maka berpengaruh pula pada hasil belajar siswa yang kurang maksimal

dan banyak siswa yang nilainya belum tercapai. Nilai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) mata pelajaran Sosiologi kelas X di SMA N 1 Rambah Samo adalah 80. Untuk lebih jelasnya peneliti membuat tabel hasil ulangan harian siswa kelas X di SMA N 1 Rambah Samo sebagai berikut.

**Tabel 1.1 Hasil Ulangan Harian Sosiologi Siswa Kelas X SMA N 1 Rambah Samo**

No.	Hasil Belajar	Jumlah Siswa	Persentase %
1.	Tidak Tuntas (<80)	136 siswa	53,96%
2.	Tuntas (>80)	116 siswa	46,03%
	Jumlah	252	100%

*Sumber* :Data guru Sosiologi kelas X SMA N 1 Rambah Samo

Berdasarkan tabel 1.1, terlihat bahwa hasil belajar sebagian besar siswa di SMA N 1 Rambah Samo masih banyak belum tuntas. Maka dari itu perlu adanya solusi untuk memperbaiki proses pembelajaran peserta didik SMA N 1 Rambah Samo agar menjadi aktif dan efektif. Peserta didik memerlukan media pembelajaran yang menarik dan menyesuaikan dengan perkembangan teknologi digital. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah pengembangan dari media pembelajaran yang menarik dan menyesuaikan dengan perkembangan teknologi digital. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah pengembangan dari media pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang didesain berbasis digital, seperti media pembelajaran yang didesain menggunakan aplikasi Canva. Aplikasi Canva adalah program desain online yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan lain sebagainya yang disediakan dalam website atau aplikasi.

Aplikasi canva dapat membantu guru dalam menjelaskan materi dan membantu peserta didik untuk lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru. Dan sangat membantu dalam pembuatan media tersebut karena kita dapat membuat media yang menarik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Serta dalam hal ini peneliti akan membuat Buku Saku dari aplikasi Canva tersebut, yang bisa dijadikan pegangan bagi siswa dalam belajar.

Dari uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “ Pengaruh Media Pembelajaran Canva Terhadap Hasil Belajar Sosiologi Siswa Kelas X di SMA N 1 Rambah Samo”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah “ Apakah Pengaruh Media Pembelajaran Canva Terhadap Hasil Belajar Sosiologi Siswa Kelas X di SMA N 1 Rambah Samo” ?

## **C. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan permasalahan diatas, maka tujuan penelitian ini adalah “ untuk mengetahui Pengaruh Media Pembelajaran Canva Terhadap Hasil Belajar Sosiologi Siswa Kelas X di SMA N 1 Rambah Samo”.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang hendak dicapai dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memperoleh manfaat secara langsung yaitu sebagai berikut :

##### 1. Manfaat Teoritis

Secara umum manfaat teoritis dalam penelitian ini dimaksudkan untuk menjadi sarana dan pengetahuan wawasan terhadap bahan ajar dan memanfaatkan teknologi untuk lebih mengenal media-media yang bisa dijadikan sebagai alat dalam proses pembelajaran terutama pada mata pelajaran Sosiologi.

##### 2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini bisa memberikan manfaat pada:

###### a. Bagi peserta didik

Bisa membantu peserta didik supaya lebih tahu materi pelajaran serta bisa lebih memotivasi dirinya dalam menuangkan inspirasi kreativitas pada mata pelajaran sosiologi

###### b. Bagi Guru

Dapat mengembangkan potensi dalam menerapkan teknologi serta diharapkan penelitian ini dapat membantu menjadi pengetahuan untuk diimplementasikan didalam pembelajaran.

###### c. Bagi Peneliti

Diharapkan penelitian ini bisa membantu menambah wawasan serta pengetahuan mengenai Pengaruh Media Pembelajaran Canva dalam pembelajaran Sosiologi

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Landasan Teori**

##### **1. Hakikat Media Pembelajaran**

###### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Menurut Kurniawati Media berfungsi sebagai alat untuk komunikasi non-verbal dan sebagai bagian dari sistem, harus ada atau digunakan dalam setiap pembelajaran. Dikatakan demikian karena media sangat penting dalam pembelajaran. Dan jika salah satunya tidak ada, hasil yang diperoleh tidak akan maksimal. (dalam Rohmatin et al., 2023:45). Media pembelajaran adalah suatu alat yang sangat mendukung proses pembelajaran baik itu didalam maupun diluar ruangan. Dalam proses belajar mengajar sangat penting bagi guru dan siswa mengenal tentang media pembelajaran agar terjadi proses belajar yang baik, aktif, dan bermanfaat. Manfaat media pembelajaran bagi seorang guru adalah menciptakan penalaran bagi siswa, membantu siswa agar berfikir kreatif dan aktif. Manfaat media pembelajaran bagi siswa adalah mencoba untuk bekerja membuat sesuatu dari penalaran tersebut menjadi nyata, membuat karya yang kreatif dan menjadi siswa yang aktif. Sehingga membantu guru dan siswa mencapai kompetensi dasar yang telah ditentukan. (Harahap et al., 2022). Menurut Asyhar (2020) media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu

sumber belajar secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang mendukung dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Dari beberapa pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan dan menyalurkan pesan kepada penerimanya sehingga penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif, sehingga pembelajaran lebih cepat dipahami siswa dan menarik minat siswa untuk belajar lebih lanjut. Sehingga media pembelajaran dapat dimanfaatkan dengan baik jika disesuaikan dengan pembelajarannya. Seorang guru mampu menyesuaikan media pembelajaran dengan pembelajaran apa yang sedang dilakukan. Berkaitan dengan perkembangan teknologi yang semakin maju berdampak pula terhadap semua kegiatan pembelajaran di sekolah termasuk salah satunya yaitu pembelajaran Sosiologi. Dimana dalam proses belajar guru diharapkan mampu menggunakan teknologi yang canggih baik guru yang masih muda maupun guru yang tinggal beberapa tahun lagi menjabat untuk membuat membuat kegiatan belajar yang kreatif, semangat dan terampil.

#### **b. Fungsi Media Pembelajaran**

Menurut Daryanto (dalam Sirumapea et al., 2019:103), mengungkapkan fungsi media pembelajaran yaitu:

1. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitas
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indra

3. Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara siswa dengan sumber belajar
4. Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan keterampilan visual, auditori dan kinestetiknya
5. Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

Menurut Suparlan (2020) media pembelajaran memiliki fungsi, diantaranya adalah dengan fungsi utama dalam membantu guru dalam menyampaikan materi ajar sesuai dengan kondisi lingkungan pada kegiatan pembelajaran. Menurut Levie & Lenz dalam (Suparlan,2020) bahwa terdapat beberapa fungsi pembelajaran diantaranya:

1. Fungsi atensi adalah menariknya perhatian siswa terhadap konsentrasi belajar berkaitan dengan media pembelajaran visual yang ditampilkan
2. Fungsi afektif adalah menariknya perhatian konsentrasi siswa dengan menggunakan media pembelajaran gambar
3. Fungsi kompensatoris yaitu media visual yang berguna untuk mengetahui sejauh mana tertariknya siswa dalam membaca.

Menurut Rejeki et al (2020) bahwa media pembelajaran berfungsi untuk menyampaikan materi pembelajaran oleh pendidik yang ada di kelas. Menurut Rasyid & Rohani (2018:94) bahwa fungsi dari media pembelajaran adalah untuk menyampaikan materi pembelajaran, proses pembelajaran menjadi daya tarik untuk siswa, meningkatkan hasil belajar, sebagai media proses pembelajaran, menjadikan peran guru agar lebih produktif. Menurut

pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa fungsi dari media pembelajaran adalah sebagai sarana untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

### **c. Jenis-jenis Media Pembelajaran**

Media pembelajaran juga memiliki jenis yang berbeda terdapat tiga jenis yaitu media pembelajaran berbasis visual, audio, audio visual. Menurut Susanti & Zulfiana (2018) media pembelajaran dibagi menjadi tiga yaitu visual, audio, audio visual. Penjelasan dari masing-masing ketiga media tersebut adalah:

1. Media visual adalah media pembelajaran yang dapat dilihat oleh mata telanjang atau secara langsung dengan mata atau indera penglihatan. Macam-macam dari media visual ini adalah berupa gambar, foto, diagram, peta konsep, globe
2. Media audio adalah media yang dapat didengar oleh indera pendengaran yaitu telinga yang berisikan materi pembelajaran. Contohnya yaitu pada laboratorium bahasa, radio, alat perekam
3. Media audio visual adalah dapat dilihat dari indera penglihatan atau mata dan dapat didengar oleh indera pendengaran atau telinga. Contoh media audio visual adalah televise, film suara.

Menurut Aghni (2018:101) media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa jenis di antaranya:

1. Berdasarkan teknologi dibagi menjadi dua yaitu tradisional diantaranya visual diam seperti proyeksi, overhead, visual yang tak diproyeksi seperti

gambar, foto, poster, grafik, audio seperti rekaman, piringan, penyajian multimedia seperti *multiimage*, tape. Visual dinamis seperti film, televise. Cetak seperti buku teks, modul, majalah. Permainan seperti teka teki. Ralita seperti peta, boneka. Kemudian yang kedua yaitu media teknologi mutakhir seperti media berbasis telekomunikasi yaitu telekonferensi dan kuliah jarak jauh. Kemudian yang ketiga yaitu media berbasis mikroprosesor seperti komputer, *compact disk*.

2. Berdasarkan stimulus yang dimunculkan seperti objek, suara langsung, papan tulis, media cetak, film bingkai, film gerak, televise, rekaman audio yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.
3. Berdasarkan indera yang memiliki ciri-ciri berdasarkan suara, visual, dan gerak. Sehingga dapat diklasifikasikan menjadi media audio visual gerak, media seni gerak, audio visual diam, audio, visual gerak, cetak, dan visual diam.

Menurut Aghni (2018) media pembelajaran berdasarkan pembelajaran terbagi dalam beberapa jenis:

1. Media visual adalah menggunakan indera penglihatan. Pendukung dari jenis media visual ini adanya garis dan bentuk. Contohnya adalah buku tulis, papan tulis, alat peraga.
2. Media audio visual yaitu kombinasi antara media visual dan audio dengan menggunakan indera penglihatan dan pendengaran. Contohnya adalah video, *scrabe*, *powtoon*, *moovly*.
3. Multimedia adalah media yang paling kompleks contohnya permainan.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa jenis media pembelajaran dapat dibagi dan ditentukan penggunaannya, dan akan mempermudah guru, dalam melakukan pemilihan media yang tepat pada waktu merencanakan pembelajaran untuk mencapai tujuan tertentu, dan guru dapat mempergunakan media tersebut sesuai kebutuhannya.

## **2. Aplikasi Canva**

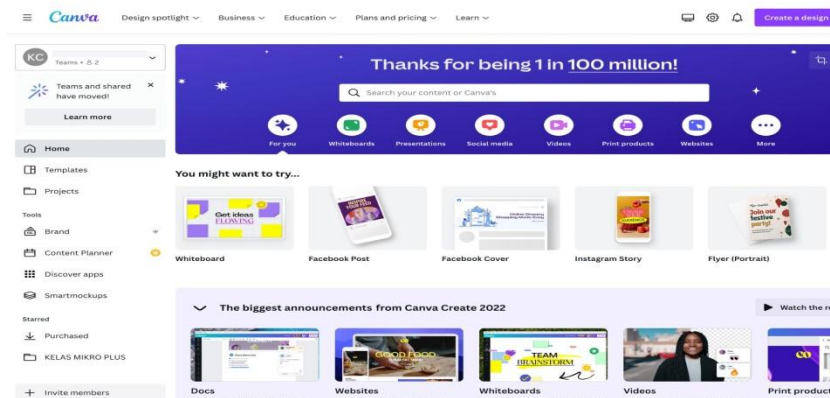
### **a. Defenisi Canva**

Canva adalah aplikasi yang dapat digunakan untuk melakukan desain grafis. Penggunaan aplikasi Canva dapat meningkatkan kreativitas dalam membuat desain poster, presentasi, dan konten visual lainnya. Dalam melakukan desain, aplikasi Canva menyediakan beragam foto yang dapat digunakan sebagai ilustrasi konten, konten dalam bentuk template sehingga dapat langsung digunakan, jenis huruf dan berbagai ilustrasi lainnya dalam menunjang kreativitas dalam membuat desain. (Sholeh & Susanti, 2020). Canva merupakan aplikasi online yang mempunyai beragam template serta fitur-fitur yang ada untuk membantu guru dan siswa dalam melakukan pembelajaran yang berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas, dan manfaat lainnya. Melalui Canva, diharapkan mampu memberi pembelajaran yang positif bagaimana suatu aplikasi yang sudah banyak disediakan, sehingga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran berbasis teknologi abad 21 (Monoarfa & Haling, 2021).

Media pembelajaran interaktif Canva bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Rosmana dkk (2022) menyatakan bahwa melalui media

pembelajaran canva dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dan didukung oleh peningkatan motivasi belajar peserta didik berupa adanya keinginan untuk belajar, adanya lingkungan belajar yang kondusif dan adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar. Hal ini diperkuat dari penelitian yang dilakukan oleh (Arifin & Mariati,2023) minimal KKM untuk pembelajaran IPS adalah  $> 80$  dan berhasil dicapai oleh seluruh peserta didik yang terlibat dalam penelitian. Dari hasil *pos-test* dapat diperoleh bahwa 2 anak perlu bimbingan, 7 anak termasuk dalam kategori cukup, 7 anak termasuk dalam kategori baik, dan 8 anak termasuk dalam kategori sangat baik. Dengan penerapan media pembelajaran Canva pada peserta didik kelas IV A SD Supriyadi Semarang menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan. Oleh karena itu, media pembelajaran harus mengarah pada tujuan akhir yaitu untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar. Jika media yang digunakan untuk belajar semakin menarik, maka tingkat motivasi belajar siswa akan semakin tinggi. Siswa akan lebih bergairah dalam mengikuti pembelajaran. (Miftahul Jannah et al., 2023:2).

Dari beberapa pendapat para ahli diatas pengertian canva adalah aplikasi desain online yang menyediakan berbagai macam desain grafis yang dapat memudahkan semua kalangan terutama guru. Berikut merupakan Gambar 2.1 tampilan awal platform Canva



**Gambar 2.1** Tampilan awal platform Canva

Gambar diatas merupakan gambar tampilan awal platform canva yang menunjukkan beberapa bagian seperti Dokumen, media sosial, video, presentasi, cetak, papan tulis, situs web dan lainnya.

### **b. Fitur-fitur Canva**

Berbagai aplikasi desain telah menyediakan berbagai fitur untuk menciptakan hasil karya yang menarik dan sesuai dengan perkembangan zaman. Salah satu aplikasi untuk melakukan desain yang mudah untuk digunakan yaitu Canva. Fitur aplikasi Canva menjadi alternatif yang dapat digunakan oleh semua kalangan, bahkan dapat diakses melalui *browser*. Aplikasi Canva menyediakan berbagai macam fitur yang memudahkan penggunaannya menghasilkan karya sesuai keinginan dan kebutuhannya. Fitur utama dan terpenting aplikasi Canva adalah *template* siap pakai yang jumlahnya cukup banyak dan selalu bertambah untuk kategori tertentu, hal ini akan memudahkan para guru dalam merancang media pembelajaran sesuai dengan karakteristik materi yang akan diajarkan. Selain *template*, pengguna aplikasi Canva bisa menambahkan unsur desain dengan ilustrasi dan *icon* dari berbagai jenis tema. Untuk memudahkan mengimport file PDF

editor yang dapat mengubah file PDF menjadi elemen-elemen sesuai kebutuhan. Agar presentasi dapat dilakukan secara online dan interaktif aplikasi Canva menyediakan fitur *Canva Live*. Selain desain dan editing aplikasi Canva memiliki fitur untuk mengatur berbagai tampilan yang berbasis teks, filter untuk membuat efek tertentu pada desain, menyediakan *background*, animasi, dan duplikasi. Untuk menyebarkan desain Canva menyediakan fitur *share* serta unduh. Proses mendesain bisa dilakukan secara individual ataupun berkelompok, aplikasi Canva juga sangat membantu dalam pengeditan foto dan mempercantik tampilan foto dengan efek *frame* seperti pigura foto (Alexandromeo, (2021); Karlina, (2021)).

### **c. Langkah-langkah penggunaan aplikasi Canva**

Langkah-langkah yang dapat dilakukan oleh guru dalam penggunaan Aplikasi Canva adalah sebagai berikut:

- a. Memilih jenis template yang akan dipergunakan, apakah guru ingin memakai template siap gunakan atau kita juga mampu menesain sendiri template yang diinginkan
- b. Setelah memilih template atau gambar, selanjutnya guru dapat memakai jenis huruf (*font*) yang diinginkan. Pada tahap ini guru dapat menemukan jenis dan warna huruf sesuai dengan kesukaan yang diinginkan
- c. Tahap ketiga pada penggunaan *software* Canva yaitu pengaturan warnanya. Kita mampu menentukan warna sesuai yang kita inginkan menggunakan bentuk yang sinkron atau senada menggunakan warna font atau gambar yang telah dimasukkan tadi .

- d. Tahap selanjutnya yaitu tahap keempat, guru dapat menentukan konten gambar yang diinginkan. Agar terlihat menarik jangan lupa untuk menentukan gambar yang mampu diilustrasikan menggunakan kata istilah yang akan dicantumkan kepada konten gambar.
- e. Background pada gambar yang telah dipilih, masih dapat dikustom sesuai kebutuhan. Bila gambar yang kita gunakan telah menggunakan warna-warna kontras yang terang atau mencolok, maka kita mampu memakai atau padukan menggunakan warna-warna background yang lebih lembut atau lebih lunak begitupun kebalikannya ( Sholeh, dkk,2020; Amrina et al., 2021)

#### **d. Keuntungan Aplikasi Canva**

1. Memudahkan seseorang dalam membuat desain yang diinginkan atau diperlukan, seperti; pembuatan poster, sertifikat, infografis, template video, presentasi, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi Canva.
2. Karena aplikasi ini menyediakan berbagai macam template yang sudah tersedia dan menarik, maka memudahkan seseorang dalam membuat suatu desain yang sudah disediakan, hanya menyesuaikan saja keinginan serta pemilihan tulisan, warna, ukuran, gambar, dan lain sebagainya yang disediakan.
3. Mudah dijangkau, aplikasi Canva mudah dijangkau disemua kalangan karena bisa didapat melalui Android ataupun *ios*, hanya dengan mendownloadnya untuk mendapatkan aplikasi ini, jika memakai gawai.

Apabila memakai laptop, caranya ialah dengan membuka chrome atau web Canva dan masuk pada aplikasi Canva tanpa harus mendownload. (Sari & Fatonah, 2022).

#### **e. Kekurangan Canva**

Menurut Garris Pelangi, (2020,hlm 88) ada beberapa kekurangan aplikasi canva yang dapat digunakan sebagai pembuatan media pembelajaran diantaranya sebagai berikut:

1. Aplikasi Canva harus menggunakan koneksi internet yang stabil. Jika tidak terhubung dengan koneksi internet dalam smartphone atau laptop yang dapat dijangkau oleh aplikasi canva maka aplikasi canva tidak dapat digunakan dalam memproses atau membuat desain. Tetapi hal ini tidak menjadi masalah karena di tempat penelitian saya ada *wifi* yang jaringan internetnya stabil, berarti kekurangan Canva ini tidak menjadi masalah untuk di aplikasikan di sedolah tersebut.
2. Pada aplikasi Canva terdapat template yang dapat diakses secara berbayar dan gratis. Akan tetapi dalam hal tersebut, tidak dipermasalahkan karena banyak template yang menarik dapat diakses secara gratis didalam aplikasi Canva yang dapat digunakan dalam membuat media pembelajaran. Hanya saja sebagaia pengguna pada aplikasi Canva dapat mendesain atau membuat media pembelajaran secara menarik harus mengandalkan skill krestif dalam mendesain media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Canva.

### **3. Hasil Belajar**

#### **a. Pengertian Hasil Belajar**

Menurut Sudjana (dalam Sutrisno, 2021:22) menyatakan bahwa hasil belajar adalah suatu akibat dari proses belajar dengan menggunakan alat pengukuran berupa tes yang disusun secara terencana seperti tes tertulis, tes lisan, dan tes perbuatan. Sedangkan menurut Suprijono (dalam Thobroni dan Mustofa, 2011: 22) hasil belajar merupakan pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan. Sejalan dengan itu, hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh peserta didik meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik ( Rusman, 2017: 129).

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah sebagai hasil maksimum peserta didik yang diukur dari hasil tes belajar dalam materi pelajaran tertentu. Setelah proses belajar berakhir, maka peserta didik akan memperoleh suatu hasil belajar. Hasil belajar digunakan untuk mengetahui sampai batas mana peserta didik dapat memahami materi. Agar mengetahui hasil belajar, maka perlu dilakukan pengukuran atau evaluasi yang dilakukan secara berkala. Pelaksanaan evaluasi bertujuan untuk melihat hasil belajar secara kuantitatif atau angka yang diperoleh peserta didik.

#### **b. Faktor- Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Menentukan keberhasilan dalam proses belajar dapat ditentukan dengan kemampuan belajar peserta didik. Dalam proses belajar, ada faktor-faktor yang memengaruhinya. Hal ini disebutkan oleh Djaali (2020: 101), sebagai berikut:

1. Motivasi

Kondisi atau keadaan yang ada dalam diri individu yang mendorong untuk melakukan aktivitas guna mencapai tujuan

2. Sikap

Suatu kesiapan mental dalam berbagai jenis tindakan pada situasi yang tepat

3. Minat

Rasa ketertarikan pada suatu hal tanpa adanya paksaan dari pihak manapun

4. Kebiasaan belajar

Cara yang diperoleh dari hasil belajar secara berulang-ulang

5. Konsep diri

Pandangan seseorang tentang diri sendiri menyangkut apa yang diketahui dan dirasakan tentang perilakunya, isi pikiran dan perasaannya, serta bagaimana perilakunya tersebut berpengaruh terhadap orang lain.

Menurut pandangan Slameto (2018:55) menyatakan bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar ada dua golongan, yaitu faktor intern (berasal dari dalam diri) dan faktor ekstern (berasal dari luar).

a. Faktor-faktor Intern

1. Faktor jasmaniah, terdiri dari kesehatan dan cacat tubuh
2. Faktor psikologis, terdiri dari intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, dan kematangan
3. Faktor kelelahan, dapat dihilangkan dengan istirahat dan tidur yang cukup

b. Faktor-faktor Ekstern

1. Faktor keluarga, terdiri dari cara orang tua mendidik anak, suasana dalam rumah, relasi antara anggota keluarga, keadaan ekonomi, dan perhatian orang tua
2. Faktor masyarakat, terdiri dari teman bergaul, kehidupan masyarakat, media masa, dan kegiatan peserta didik
3. Faktor sekolah, terdiri dari metode mengajar, kurikulum, kedisiplinan, fasilitas di sekolah, metode belajar, dan tugas rumah.

Belajar dengan baik akan mendapatkan hasil belajar yang baik. Pada proses penilaian hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan peserta didik untuk mencapai tujuan belajar melalui kegiatan belajar. Faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar menurut Munadi ( dalam Rusman 2017: 130), yaitu:

a. Faktor Internal

1. Faktor fisiologis, kondisi fisiologis seperti kondisi kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah dan capek, dan tidak dalam keadaan cacat jasmani dapat memengaruhi peserta didik dalam menerima materi pelajaran
2. Faktor psikologis, setiap peserta didik memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda meliputi inteligensi (IQ), perhatian, minat, bakat, motif, motivasi, kognitif, dan daya nalar peserta didik. Hal tersebut dapat memengaruhi hasil belajar peserta didik

3. Kebiasaan belajar, yaitu cara belajar peserta didik yang dilakukan secara berulang-ulang

b. Faktor Eksternal

1. Faktor lingkungan, meliputi lingkungan fisik dan lingkungan sosial
2. Faktor instrumental, yaitu faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar ada tiga golongan yakni, faktor internal, faktor eksternal, dan faktor pendekatan belajar. Faktor-faktor tersebut yang memiliki pengaruh yang kuat dalam proses belajar. Dari banyaknya faktor tersebut yang memengaruhi hasil belajar diantaranya adalah kebiasaan belajar dan minat belajar.

#### **4. Sosiologi**

##### **a. Pengertian Sosiologi**

Sosiologi berasal dari kata latin *socius* yang berarti “kawan” dan kata Yunani *logos* yang berarti “kata” atau “berbicara”, jadi sosiologi adalah “berbicara mengenai masyarakat” ( Comte dalam Soekanto, 2007: 4). Sosiologi adalah ilmu empiric yang mempelajari gejala masyarakat atau *social action*, untuk dapat merasakan pola pikiran dan tindakan berupa aturan atau hukum yang terjadi di dalamnya ( Hadi, 2005: 11).Roucek dan Warren (dalam Abdul Syani, 2007: 5), mengemukakan bahwa sosiologi adalah ilmu yang

mempelajari hubungan antara manusia dalam kelompok-kelompok. Sedangkan menurut Selo Soemardjan Soemardi, sosiologi atau ilmu masyarakat ialah ilmu yang mempelajari struktur sosial dan proses-proses sosial, termasuk perubahan-perubahan sosial ( Soerjono Soekanto, 1982: 19).

Dari beberapa pendapat para ahli diatas bahwa pengertian dari sosiologi adalah ilmu yang mengkaji tingkah laku individu di masyarakat. Dan juga merupakan disiplin ilmu yang mempelajari tentang berbagai macam fenomena-fenomena sosial yang ada di masyarakat baik berupa gejala sosial maupun gejala non sosial beserta hubungan timbal baliknya, struktur masyarakat, kelompok sosial, proses sosial, perubahan sosial, dan lain sebagainya.

#### **b. Sifat-Sifat Hakikat Sosiologi**

Adapun sifat-sifat dari sosiologi yang dikemukakan oleh Soerjono Soekanto, (2010: 21) yaitu sebagai berikut:

1. Sosiologi merupakan suatu ilmu sosial, bukan ilmu pengetahuan alam ataupun ilmu pengetahuan kerohanian
2. Sosiologi bukan merupakan disiplin yang normative tapi merupakan suatu disiplin yang kategoris, artinya sosiologi membatasi diri pada apa yang terjadi dan bukan mengenai apa yang seharusnya terjadi
3. Sosiologi merupakan ilmu pengetahuan yang murni dan bukan merupakan ilmu pengetahuan terapan atau terpakai
4. Sosiologi merupakan ilmu pengetahuan yang abstrak dan bukan merupakan ilmu pengetahuan konkret

5. Sosiologi bertujuan untuk menghasilkan pengertian-pengertian dan pola-pola umum
6. Sosiologi merupakan ilmu pengetahuan yang empiris dan rasional
7. Sosiologi merupakan ilmu pengetahuan yang umum dan bukan merupakan ilmu pengetahuan yang khusus

#### **A. Defenisi Operasional**

Defenisi operasional adalah penelitian yang menjelaskan tentang karakteristik suatu masalah yang hendak diteliti. Dimana dalam penelitian ini mengkaji dua variable, yaitu “ Media Canva sebagai variable bebas (X) dan “Hasil Belajar” sebagai variable terkait (Y). Berdasarkan penjelasan diatas variable yang dilibatkan dalam penelitian ini secara operasional didefenisikan sebagai berikut:

##### 1. Media Canva

Canva adalah aplikasi desain online yang meyediakan berbagai macam desai grafis yang dapat memudahkan semua kalangan terutama guru. Dengan media pembelajaran Canva diharapka siswa di SMA N 1 Rambah Samo mampu belajar secara aktif dikelas dan semangat dalam mengikuti pelajaran sehingga tercapainya tujuan pembelajaran.

##### 2. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah sebagai hasil maksimum peserta didik yang diukur dari hasil tes belajar dalam materi pelajaran tertentu. Setelah proses belajar berakhir, maka peserta didik akan memperoleh suatu hasil belajar.dengan adanya hasil belajar kita bisa melihat sampai mana kemampuan siswa setelah menerima pengalaman belajar tersebut. Adapun hasil belajar yang

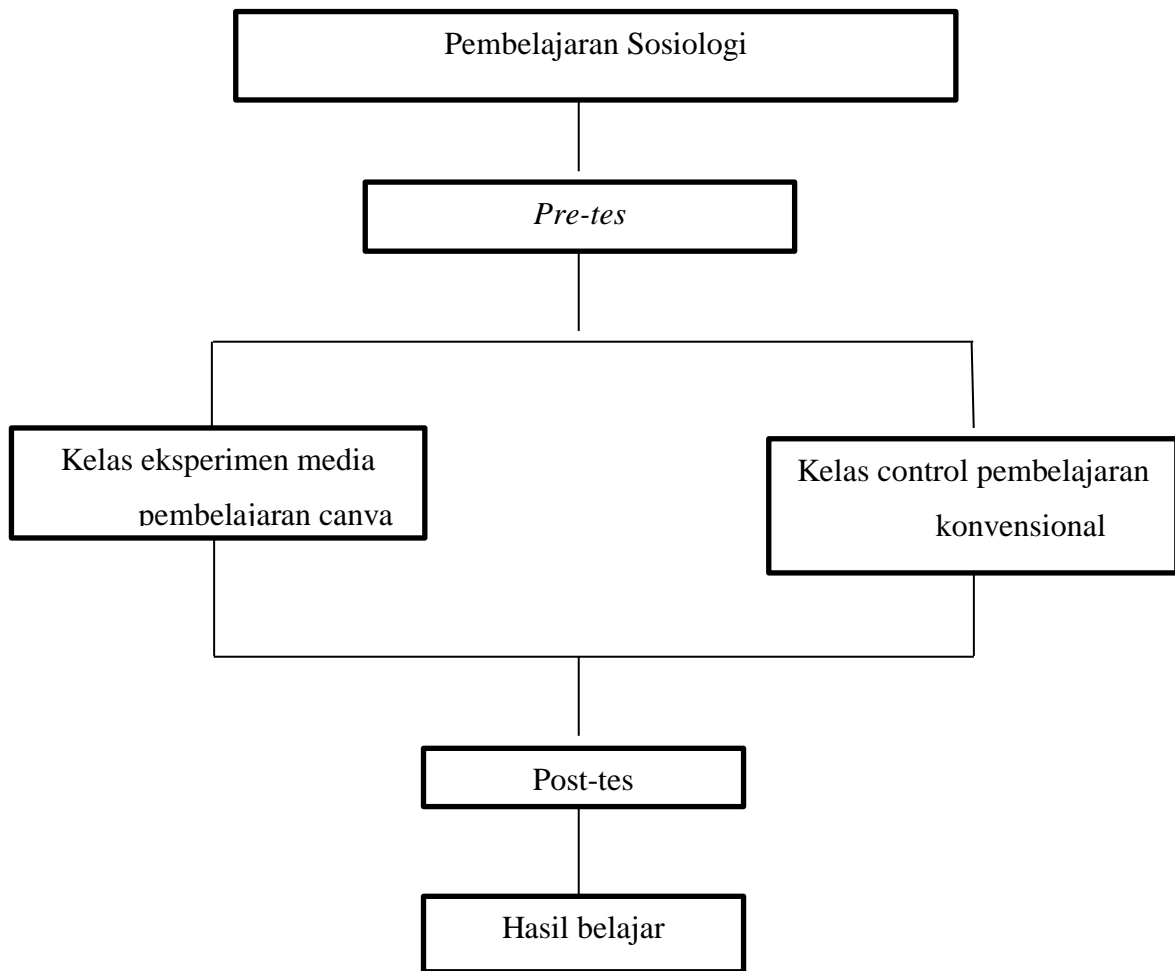
digunakan penulis didalam penelitian ini adalah hasil belajar dari penilaian harian (ph) siswa di SMA N 1 Rambah Samo.

## **B. Kerangka Konseptual**

Canva adalah aplikasi desain online yang meyediakan berbagai macam desai grafis yang dapat memudahkan semua kalangan terutama guru. Dengan media pembelajaran Canva diharapka siswa di SMA N 1 Rambah Samo mampu belajar secara aktif dikelas dan semangat dalam mengikuti pelajaran sehingga tercapainya tujuan pembelajaran serta mampu belajar secara aktif di kelas sehingga tercapai tujuan pembelajaran. Berdasarkan uraian diatas, maka dilakukan suatu penelitian yang memfokuskan pada pengaruh media canva terhadap hasil belajar sosiologi siswa kelas X SMA N 1 Rambah Samo dengan bentuk kerangka konseptual dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Melakukan *pretes* ke sekolah tempat penelitian dan sekolah yang lain, dengan kriteria sekolah yang sama
2. Setelah mendapatkan hasil *pretes* maka dicari soal yang valid dan tidak valid, soal yang tidak valid dibuang
3. Setelah mendapatkan soal yang valid, penulis akan melaksanakan media pembelajaran canva pada kelas eksperimen dan metode ceramah pada kelas control di SMA N 1 Rambah Samo
4. Kemudian melakukan *post-tes* pada kelas eksperimen dan control dengan soal yang dinyatakan valid
5. Setelah melakukan *post-tes* maka hasilnya akan di uji T
6. Setelah di uji T maka akan didapatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan penjelasan langkah-langkah penelitian diatas, berikut ini kerangka konseptual tentang pengaruh media canva terhadap hasil belajar sosiologi siswa kelas X SMA N 1 Rambah Samo



**Gambar 2.2 Skema Kerangka Konseptual**

### **C. Hipotesis**

Hipotesis dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut. Ada pengaruh positif media canva terhadap hasil belajar sosiologi siswa kelas X SMA N 1 Rambah Samo.

$H_0$  = Tidak ada pengaruh media pembelajaran canva terhadap hasil belajar Sosiologi siswa kelas X SMA N 1 Rambah Samo.

$H_a$  = Ada pengaruh media pembelajaran canva terhadap hasil belajar Sosiologi siswa kelas X SMA N 1 Rambah Samo.

### **D. Penelitian yang Relevan**

Penelitian relevan adalah penelitian yang sebelumnya sudah pernah dibuat oleh seseorang dan juga sudah dianggap relevan. Penelitian tersebut mempunyai keterkaitan dalam hal judul, penelitian dan topik yang diteliti dengan pokok masalah penelitian yang sama dengan penelitian yang kita lakukan. Berikut penelitian yang relevan:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Aldhi Kurniawan, Novian Dini Rahmawati, Kartiko Dian (2024) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Canva terhadap Hasil Belajar IPAS pada Peserta Didik Kelas VI Sekolah Dasar”. Berdasarkan hasil penelitiannya maka kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian ini adalah bahwa penggunaan media pembelajaran canva memberikan kontribusi terhadap hasil belajar IPAS siswa yaitu pada kelas eksperimen rata-rata skor yang diperoleh yaitu nilai rata-rata pretest siswa sebesar 50.00 menjadi 80.00 setelah

dilakukan posttest dengan pemberian ice breaking. Yang dapat ditafsirkan bahwa pemberian media pembelajaran interaktif canva cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Persamaan peneliti terdahulu dengan yang penulis teliti adalah terletak pada media pembelajaran yang sama yaitu media pembelajaran canva, perbedaannya yaitu penelitian yang dilakukan sebelumnya pada tingkat Sekolah Dasar (SD) dan di mata pelajaran IPAS sedangkan penelitian yang akan penulis lakukan pada siswa SMA Kelas X dan pada mata pelajaran Sosiologi.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Munawir Anas, Muh Jufri ( 2023) dalam penelitiannya yang berjudul “ Pengaruh Media Pembelajaran Canva Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik di MA Hajaratul Akbar”. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran canva berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik, yakni mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata yaitu 52 sebelum perlakuan atau pretest dan setelah diberi perlakuan atau pos-tes rata-rata hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan menjadi 74,9.

Persamaan penelitian terdahulu dengan yang penulis teliti terletak pada media pembelajaran canva dan jenjang pendidikannya yaitu di tingkat SMA , sedangkan perbedaannya yaitu penelitian terdahulu meneliti pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam sedangkan penelitian yang akan penulis lakukan yakni pada mata pelajaran sosiologi, dan juga perbedaan di kelasnya. Penelitian terdahulu meneliti di kelas XI sedangkan yang akan penulis teliti di kelas X.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Achmad Syarifudin (2023) dalam penelitiannya yang berjudul “ Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam”. Berdasarkan hasil penelitiannya maka kesimpulan yang dapat diambil adalah bahwa ada pengaruh media canva dengan hasil belajar pada kelas eksperimen memperoleh rata-rata 85,68 sedangkan kelas control memperoleh rata-rata 79,31. Berdasarkan uji hipotesis didapatkan nilai  $t$  hitung  $4,584 \geq t$  tabel 2,003 maka dapat diaktakan terdapat pengaruh signifikan dengan menerapkan media pembelajaran berbasis aplikasi canva dibandingkan dengan penggunaan pembelajaran Microsoft power point.

Persamaan peneliti dengan yang peneulis teliti adalah terletak pada media pembelajaran yang sama yaitu media pembelajaran canva, perbedaanya yaitu penelitian yang dilakukan sebelumnya meneliti pada tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan di mata pelajaran pendidikan agama islam sedangkan penelitian yang akan penulis lakukan pada siswa SMA Kelas X dan pada mata peajaran Sosiologi.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Susi Agustini (2021), dalam penelitiannya yang berjudul “ Penerapan media pembelajaran Qr Code berbantuan Canva untuk meningkatkan hasil belajar Akuntansi”. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran canva mengalami peningkatan yang sebelum diberikan tindakan rata-rata nilai siswa tergolong masih rendah dibandingkan setelah diberikan tindakan ketuntasan belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 8,57%. Berdasarkan data

tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran QR Code berbantuan Canva sangat efektif dan efisien diterapkan dalam proses pembelajaran siswa.

Persamaan peneliti terdahulu dengan yang penulis teliti terletak pada media pembelajaran canva dan jenjang pendidikan yang sama yaitu di tingkat SMA, sedangkan perbedaannya yaitu penelitian terdahulu meneliti pada mata pelajaran Akuntansi sedangkan penelitian yang akan penulis lakukan yakni pada mata pelajaran sosiologi , dan juga perbedaan di kelasnya. Penelitian terdahulu meneliti di kelas XII IPS sedangkan yang akan penulis teliti di kelas X.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Noor Hanifah (2022) dalam penelitiannya yang berjudul “penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi canva dalam meningkatkan hasil belajar Kimia”. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan ditunjukkan dengan meningkatnya nilai rata-rata 70,77 pada siklus I dan meningkat menjadi menjadi 80,58 pada siklus II.

Persamaan peneliti terdahulu dengan yang penulis teliti terletak pada media pembelajaran canva dan jenjang pendidikan yang sama yaitu di tingkat SMA, sedangkan perbedaannya yaitu penelitian terdahulu meneliti pada mata pelajaran Kimia sedangkan penelitian yang akan penulis lakukan yakni pada mata pelajaran sosiologi , dan juga perbedaan di kelasnya. Penelitian terdahulu meneliti di kelas XII MIPA sedangkan yang akan penulis teliti di kelas X.

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data berupa angka-angka dan umumnya dianalisis dengan menggunakan statistik (Silaen, 2018:18). Alasan saya memilih jenis penelitian Kuantitatif ini karena hal ini memungkinkan untuk mengukur hubungan antara variabel dengan data numerik yang objektif, melalui Analisis Eksperimen semu. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen semu (*quasi eksperimen*). Eksperimen semu merupakan sebuah penelitian yang memerlukan kelas eksperimen dan kelas kontrol, tetapi tidak memungkinkan diadakannya pengambilan subjek penelitian secara acak dari populasi yang ada karena subjek (siswa) secara alami telah terbentuk dalam satu kelompok (satu kelas). Alasan peneliti memilih metode Eksperimen semu adalah karena metode ini cocok untuk menyimpulkan tren yang ada, dan hasilnya dapat digeneralisasi pada populasi yang lebih besar.

Tujuan dari eksperimen semu adalah untuk memperoleh informasi yang merupakan perkiraan bagi informasi yang dapat diperoleh dengan eksperimen yang sebenarnya dalam keadaan yang tidak memungkinkan untuk mengontrol dan/atau memanipulasikan semua variabel yang relevan (Sumardi Suryabrata, 2005:92). Penelitian ini dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yang mana verifikasi hasilnya yaitu untuk membandingkan antara kelas kontrol dan

kelas eksperimen. Rancangan penelitian yang digunakan adalah Pre-test dan Post-test. Adapun desain pada pelaksanaan Tindakan lapangan adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.1 Desain penelitian yang akan dilaksanakan**

Kelas	Pre-test	Perlakuan	Post-test
Kelas Eksperimen	TI	X	T2
Kelas Kontrol	TI	-	T2

Sumber : Lufri, 2006:72

Keterangan:

X : Pembelajaran dengan Media Pembelajaran Canva

- : Pembelajaran konvensional

TI : Pemberian *Pre-test*

T2 : Pemberian *Post-test*

## B. Waktu Dan Tempat Penelitian

### 1. Waktu Penelitian

Adapun waktu penelitian ini dilaksanakan pada bulan Oktober 2024 sampai Juli 2025. Berikut target penelitian yang penulis lakukan:

**Tabel 3.2 Jadwal Dan Target Penelitian**

No	Tahap Penelitian	Bulan											
		Sep	Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	Jul	
1.	Observasi ke Desa	■											
2.	Pengajuan Judul		■										
3.	Pembuatan Proposal			■									
4.	Seminar Proposal				■								
5.	Pelaksanaan Penelitian				■	■	■	■					
6.	Pengolahan data							■	■	■	■		
7.	Seminar hasil											■	
8.	Komprehensif												■

Sumber: Data olahan peneliti 2024/2025.

## 2. Tempat

Penelitian ini dilaksanakan di SMA N 1 Rambah Samo, adapun subjek penelitian ini adalah siswa kelas X.

## C. Populasi dan Sampel Penelitian

### 1. Populasi

Menurut (Sugiyono, 2017: 80) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Sehubungan dengan defenisi diatas, maka yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X yang terdiri dari 7 kelas di SMA N 1 Rambah Samo.

**Tabel 3.3 Jumlah Siswa kelas X SMA N 1 Rambah Samo**

No	Kelas	Jumlah Siswa
1.	X <sup>1</sup>	36
2.	X <sup>2</sup>	36
3.	X <sup>3</sup>	36
4.	X <sup>4</sup>	36
5.	X <sup>5</sup>	37
6.	X <sup>6</sup>	35
7.	X <sup>7</sup>	36
	Jumlah	252

Sumber: Guru Sosiologi kelas X SMA N 1 Rambah Samo 2024/2025.

### 2. Sampel Penelitian

Sampel penelitian menurut (Sugiyono, 2017: 81) adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Teknik yang digunakan yaitu simple random sampling yaitu pengambilan anggota sampel dari

populasi secara acak. Adapun langkah-langkah pengambilan sampel didalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. Membuat empat gulungan kertas.
2. Satu kertas ditulis kelas eksperimen dan satu kertas lagi ditulis kelas kontrol. Kertas selebihnya tidak ditulis, hanya kosong saja.
3. Kemudian diacak dan di undi, setelah itu maka di dapatlah kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Setelah hasil didapat maka terpilih kelas  $X^2$  sebagai kelas eksperimen dan kelas  $X^4$  sebagai kelas kontrol, dapat dilihat pada tabel 3.4.

**Tabel 3. 4 Jumlah Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.**

No	Kelas	Jumlah Siswa
1.	$X^2$ (Kelas Eksperimen)	36
2.	$X^4$ (Kelas Kontrol)	36
	Jumlah	72

Sumber: Olahan data peneliti di SMA N 1 Rambah Samo 2024/2025.

#### **D. Jenis dan Sumber Data**

Adapun jenis dan sumber data yang peneliti lakukan dalam penelitian ini adalah data primer dan data sekunder.

##### **a. Jenis Data**

Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian lapangan (*field research*) yangmana data yang diperoleh berasal dari hasil pengamatan langsung ke sekolah SMA N 1 Rambah Samo.

## **b. Sumber Data**

### 1. Data Primer

Data primer menurut (Umar, 2003: 56) adalah data yang dikumpulkan langsung oleh peneliti melalui sumbernya dengan melakukan penelitian ke objek yang diteliti. Sumber data primer dalam penelitian ini adalah data yang diperoleh dari hasil tes kemampuan hasil belajar siswa melalui media pembelajaran canva dan hasil tes belajar dengan menggunakan model pembelajaran ceramah.

### 2. Data Sekunder

Data sekunder adalah sumber kedua yang diperoleh dari buku-buku, jurnal contohnya skripsi yang berkaitan dengan penelitian ini. Dalam penelitian sumber pendukung yang didapat oleh peneliti berasal dari guru-guru SMA N 1 Rambah Samo, khususnya pada pembelajaran Sosiologi

## **E. Teknik Pengumpulan Data**

Menurut (Kriyanto, 2020:56) teknik pengumpulan data adalah kunci dari penelitian kuantitatif, karena jika tidak dilakukan dengan baik maka hasil data tidak akan sesuai dengan permasalahan yang sedang diteliti. Adapun teknik pengumpulan datanya yaitu:

### 1. Observasi

Observasi adalah pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap unsur-unsur yang nampak dalam suatu gejala pada objek

penelitian (Widoyoko, 2014:46). Observasi yang dilakukan adalah dengan mengambil data responden seperti jumlah siswa kelas X SMA N 1 Rambah Samo.

## 2. Tes

Menurut Suharsimi Arikunto (2010:193) tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui data hasil belajar siswa yang kemudian akan diteliti untuk melihat pengaruh dari penggunaan media pembelajaran canva . Bentuk tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes Objektif.

## 3. Dokumentasi

Menurut (Arikunto, 2013:23) dokumentasi adalah cara pengumpulan data yang menghasilkan catatan-catatan penting yang berhubungan dengan masalah yang diteliti, sehingga akan diperoleh data yang lengkap, sah, dan bukan berdasarkan perkiraan. Dalam penelitian ini teknik dokumentasi dilakukan untuk mendapatkan data yang diperlakukan dalam penelitian, seperti arsip sekolah, perencanaan pembelajaran, data guru, data siswa dan jadwal pembelajaran. Selain itu, dokumentasi juga digunakan untuk melihat gambaran proses pelaksanaan penelitian yang dilaksanakan dikelas.

## **F. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati (Sugiyono, 2018:102). Dengan demikian instrumen penelitian adalah alat untuk mengukur kemampuan siswa.

### **1. Tes**

Tes digunakan untuk mendapatkan jawaban yang akan dijadikan dasar dalam penetapan skor. Bentuk tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes objektif berupa Langkah-langkah dalam menyusun tes adalah sebagai berikut:

#### **1. Membuat kisi-kisi soal**

Sebelum menyusun soal tes, langkah pertama yang harus peneliti lakukan adalah menyusun kisi-kisi soal tes. Penyusunan kisi-kisi soal tes berguna untuk memudahkan dalam penyusunan soal tes dan diharapkan ada kesesuaian antara tujuan indikator dengan materi pelajaran.

#### **2. Melakukan validitas soal**

Validitas soal bertujuan untuk melihat bisa atau tidaknya soal untuk diuji cobakan. Hasil validasinya adalah perbaikan pada bahasa dan simbol yang digunakan pada soal dan alternatif jawaban, selanjutnya penyesuaian antara kisi-kisi soal dan soal pemahaman konsep.

### 3. Melakukan uji coba tes

Untuk memperoleh instrumen tes yang baik, maka soal-soal tersebut diuji cobakan agar dapat diketahui valid atau tidaknya, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya pembeda soal.

## 2. Uji Coba Instrumen

Tes yang digunakan terlebih dahulu diuji coba untuk menentukan validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran soal, dan daya pembeda soal.

### a. Uji Validitas

Uji validitas merupakan keadaan yang digambarkan untuk tingkat instrument yang bersangkutan dan mampu mengukur apa yang akan diukur. Uji validitas adalah suatu yang menunjukkan kevalidan atau kesahan suatu instrument. Teknik uji coba validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji valid instrument dengan menggunakan teknik rumus korelasi product moment (Arikunto, 2012:87) dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{n \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{n \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{n \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan:

$r_{xy}$  = Koefisiensi korelasi

$n$  = Jumlah responden

$\sum xy$  = Jumlah perkalian skor jawaban suatu item dengan total skor

$\sum x$  = Jumlah skor item instrument

$\sum x^2$  = Jumlah kuadrat skor item

$\sum y^2$  = Jumlah kuadrat skor jawaban

Tabel kriteria  $r_{xy}$  Nilai standar validitas

**Tabel 3.5 Kriteria Tingkat Validitas**

Tingkat Validitas	Kategori
$0,00 < r_{xy} \leq 0,20$	Sangat Rendah
$0,20 < r_{xy} \leq 0,40$	Rendah
$0,40 < r_{xy} \leq 0,60$	Cukup Tinggi
$0,60 < r_{xy} \leq 0,80$	Tinggi
$0,80 < r_{xy} \leq 1,00$	Sangat Tinggi

Sumber: Arikunto, 2012:87

#### **b. Uji Reliabilitas**

Menurut Suharsimi Arikunto (2013:221) menyatakan bahwa “Reliabilitas menunjukkan pada suatu pengertian bahwa suatu instrument dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data karena instrument tersebut sudah baik”. Instrument yang sudah benar akan dipercaya dan menghasilkan data yang bisa dipercaya juga, mencari realibilitas instrument dengan menggunakan rumus K-R 20.

$$r_{11} = \left( \frac{n}{n-1} \right) \left( \frac{s^2 - \sum pq}{s^2} \right)$$

Keterangan:

$r_{11}$  : Realibilitas tes secara keseluruhan

$n$  : Banyaknya butir item

$1$  : Bilangan konstan

$S$  : Standar deviasi dari tes (standar deviasi adalah akar varian)

$P$  : Proporsi subjek yang menjawab item dengan benar.

q : Proporsi subjek yang menjawab item dengan salah ( $q=1-p$ )

$\sum pq$  : Jumlah hasil perkalian antara p dan q

**Tabel 3. 6 Kriteria Tingkat Reliabilitas.**

Tingkat Reliabilitas	Kategori
Antara 0,800 sampai dengan 1,00	Sangat Tinggi
Antara 0,600 sampai dengan 0,800	Tinggi
Antara 0,400 sampai dengan 0,600	Cukup
Antara 0,200 sampai dengan 0,400	Rendah
Antara 0,00 sampai dengan 0,200	Sangat Rendah

Sumber: (Arikunto, 2012:89)

### c. Tingkat Kesukaran Soal

Tingkat kesukaran soal adalah suatu peluang yang bisa untuk menjawab benar suatu soal pada tingkat kemampuan atau dikatakan untuk mengetahui sebuah soal itu tergolong mudah atau sukar. (Arikunto, 2012:87).

Rumus tingkat kesukaran soal menurut (Arikunto, 2012:87) sebagai berikut:

$$p = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P : Indeks kesukaran

B : Banyaknya siswa yang menjawab soal itu dengan benar

JS : Jumlah skor kelompok atas

Makin kecil indeks yang diperoleh, makin sulit soal tersebut. Namun sebaliknya, makin besar indeks yang diperoleh, makin mudah soal tersebut. Kriteria indeks kesulitan soal menurut (Arikunto, 2012: 87) sebagai berikut:

**Tabel 3. 7 Kriteria Kesukaran Soal.**

<b>Besarnya P</b>	<b>Interpretasi</b>
Kurangnya dari 0,00-0,30	Sukar
0,30-0,75	Sedang
Lebih dari 0,75-1,00	Mudah

Sumber: (Arikunto, 2012: 87)

#### **d. Daya Pembeda Soal**

Daya pembeda soal yang digunakan dalam penelitian ini adalah soal yang digunakan memiliki kriteria cukup, baik dan sangat baik. Menurut (Arikunto, 2012:87) untuk menentukan indeks diskriminasi daya pembeda soal menggunakan rumus:

$$D = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB} = PA - PB$$

Keterangan:

D : Daya Pembeda soal

BA : Jumlah skor kelompok atas

BB : Jumlah skor kelompok bawah

JA : Jumlah skor ideal kelompok atas

JB : Jumlah skor ideal kelompok bawah

**Tabel 3. 8 Kriteria Daya Beda.**

Daya Pembeda	Kategori
D : 0,00-0,20	Buruk
D : 0,21-0,40	Cukup
D : 0,41-0,70	Baik
D : 0,71-331,00	Sangat Baik

Sumber : (Arikunto, 2012:87)

### **A. Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data merupakan suatu langkah yang paling menentukan dari suatu penelitian, karena analisa data berfungsi untuk menyimpulkan hasil penelitian. Analisa data dapat dilakukan melalui beberapa tahap penellitian diantaranya:

#### **1. Uji Normalitas**

Uji normalitas dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui apakah data yang dianalisis berdistribusi normal atau tidak (Sugiyono, 2015:106-107). Adapun hipotesis untuk menguji normalitas adalah:

$H_0$  = Data berdistribusi normal

$H_a$  = Data tidak berdistribusi normal

Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan Uji Lilliefors.

Langkah-langkah Uji Lilliefors (Sundayana, 2010: 84) sebagai berikut:

1. Menyusun data dari yang terkecil sampai data terbesar.

2. Menghitung nilai rata-rata setiap kelas populasi.

$$\mu = \frac{\sum_{i=1}^n f_1 x_1}{n}$$

Keterangan:

X<sub>1</sub> = Data ke i

n = Banyak Data

3. Menghitung simpanan baku

$$\sigma = \sqrt{\frac{\sum f_1 x_i^2 - (\sum f_1 x_i)^2}{n(n-1)}}$$

4. Mengubah nilai x pada nilai z dengan rumus

$$Z = \frac{x_1 - \bar{x}}{S}$$

5. Menghitung luas Z dengan menggunakan tabel Z

6. Menentukan nilai proporsi data yang lebih kecil atau sama dengan data tersebut.

7. Menghitung selisih luas z dengan nilai proporsi

8. Menentukan luas maksimum (*L<sub>maks</sub>*) dari langkah, *L<sub>maks</sub>*= *L<sub>hitung</sub>*

9. Menentukan luas tabel Lilliefors *L<sub>maks</sub>*; *L<sub>hitung</sub>* dengan derajat bebas (n-1)

10. Kriteria kenormalan: jika *L<sub>hitung</sub>* < *L<sub>tabel</sub>* maka data berdistribusi normal, begitu juga sebaliknya.

## 2. Uji Homogenitas

Menurut (Sundayana, 2016: 143) berpendapat bahwa uji homogenitas bertujuan untuk melihat apakah data mempunyai varian yang homogenitas atau tidak.

$$F = \frac{S_1^2}{S_2^2} = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{variens terkecil}}$$

Keterangan:

F = Varians kelompok data

$S_1^2$  = Varians terbesar

$S_2^2$  = Varians terkecil

Adapun langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

1. Hipotesis
2. Bagi data menjadi dua kelompok
3. Cari masing masing kelompok nilai simpangan bakunya
4. Tentukan  $F_{hitung}$
5. Tentukan kriteria pengujian:

Jika  $F_{hitung} < F_{tabel}$  maka data tersebut homogen

Jika  $F_{hitung} > F_{tabel}$  maka data tersebut tidak homogen

## 3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh media pembelajaran canva terhadap hasil belajar siswa dalam

pembelajaran Sosiologi kelas X SMA N 1Rambah Samo . Adapun hipotesis sebagai berikut:

$H_0$  = Tidak ada pengaruh media pembelajaran canva terhadap hasil belajar Sosiologi siswa kelas X SMA N 1 Rambah Samo.

$H_a$  = Ada pengaruh media pembelajaran canva terhadap hasil belajar Sosiologi siswa kelas X SMA N 1 Rambah Samo.

Untuk mengetahui sebaran datanya berdistribusi normal dan varians yang homogen, maka uji t dapat digunakan. Langkah-langkah uji t menurut (Sundayana, 2016:146) adalah sebagai berikut:

1. Merumuskan hipotesis penelitian
2. Menentukan nilai  $t_{hitung}$  dengan rumus:

$$t = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}, S^2 = \sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}}$$

Keterangan:

$X_1$  : Rata-rata hasil tes peserta didik kelas eksperimen.

$X_2$  : Rata-rata hasil tes peserta didik kelas kontrol.

$S$  : Simpangan baku

$N_1$  : Jumlah siswa kelas eksperimen

$N_2$  : Jumlah siswa kelas kontrol

$S_1^2$  : Varian kelas eksperimen

$S_2^2$  : Varian kelas kontrol.

3. Menentukan nilai  $t_{tabel} = t_{\alpha} (dk = n_1 + n_2 - 2)$

Kriteria pengujian dengan menggunakan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  terima

$H_a$  jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dan tolak  $H_0$  jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  diperoleh dari

daftar distribusi t dengan derajat kebebasan  $(dk) = (n_1 + n_2 - 2)$  dengan

peluang  $\frac{\alpha}{2}$ .