

DOI: <https://doi.org/10.24127/jp>

## PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA CANVA TERHADAP HASIL BELAJAR AKUNTANSI DASAR SISWA X AKL SMKN 1 JENEPONTO

Ardiana Marmul<sup>1</sup>, Masnawaty Sangkala<sup>2</sup>, Samsinar<sup>3</sup>

<sup>123</sup> Universitas Negeri Makassar

E-mail: [ardianamarmul004@gmail.com](mailto:ardianamarmul004@gmail.com)<sup>1</sup>  
[Masnawaty.s@unm.ac.id](mailto:Masnawaty.s@unm.ac.id)<sup>2</sup>  
[Samsinar77@unm.ac.id](mailto:Samsinar77@unm.ac.id)<sup>3</sup>

### Abstrak

Latar belakang penelitian ini bermula pada saat pembelajaran yang diperlukan adanya penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar untuk mengetahui pengaruh media canva terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media canva terhadap hasil belajar siswa X AKL di SMKN 1 Jeneponto. Variabel dalam penelitian ini adalah Penggunaan Media Canva (X) dan Hasil Belajar (Y). Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa X AKL 1 di SMKN 1 Jeneponto yang terdiri dari 31 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan sampel jenuh di mana seluruh populasi dijadikan sebagai sampel penelitian dengan sampel sebanyak 31 siswa. Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah kuesioner dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis regresi linear sederhana, analisis korelasi Pearson product moment, koefisien determinasi, dan uji-t. Berdasarkan hasil analisis regresi linear sederhana diperoleh model persamaan  $Y' = 65,420 + 0,581X$  yang berarti penggunaan media canva berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa yang tiap penambahan 1 nilai penggunaan media canva, maka nilai hasil belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 0,581 satuan. Dari hasil analisis korelasi Pearson product moment (r) diperoleh nilai  $r = 0,644$  yang berada pada Interval 0,50-0,699 memiliki hubungan yang sedang antara penggunaan media canva terhadap hasil belajar siswa. Dari hasil analisis koefisien determinasi diperoleh nilai  $R^2 = 0,415$  atau 41,5 % yang berarti penggunaan media canva memiliki kontribusi kepada hasil belajar sebesar 41,5 persen sedangkan sisanya 58,5 persen dipengaruhi oleh faktor lain. Sementara dari hasil analisis uji-t diperoleh nilai signifikan  $0,000 < 0,05$  yang berarti penggunaan media canva berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Maka hipotesis yang diajukan "diduga bahwa penggunaan media canva berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran akuntansi dasar X AKL SMKN 1 Jeneponto" dapat diterima.

**Kata kunci:** Hasil Belajar; Media Canva

### Abstract

The background of this research began at the time of learning where the use of media in teaching and learning activities is needed to determine the influence of canva media on student learning outcomes. This study aims to analyze the influence of the use of canva media on the learning outcomes of X AKL students at SMKN 1 Jeneponto. The variables in this study were Canva Media Use (X) and Learning Outcomes (Y). The population of this study is all X AKL 1 students at SMKN 1 Jeneponto which consists of 31 students. The sampling technique used a saturated sample where the entire population was used as a research sample with a sample of 31 students. The data collection techniques carried out were questionnaires and documentation. The data analysis techniques used were simple linear regression analysis, Pearson product moment correlation analysis, determination coefficient, and t-test. Based on the results of simple linear regression analysis, the equation model  $Y' = 65,420 + 0,581X$  was obtained, which means that the use of canva media has a positive effect on student learning outcomes, which for every 1 addition of the value of canva media use, the value of student learning outcomes has increased by 0.581 units. From the results of the Pearson product moment (r) correlation analysis, it was obtained that the value  $r = 0.644$  which was in the interval of 0.50-0.699 had a moderate relationship between the use of canva media and student learning outcomes. From the results of the determination coefficient analysis, the value of  $R^2 = 0.415$  or 41.5 % was obtained, which means that the use of Canva media contributed to learning outcomes of 41.5 percent, while the remaining 58.5 percent was influenced by other factors. Meanwhile, from the results of the t-test analysis, a significant value of  $0.000 < 0.05$  was obtained, which means that the use of Canva media has a significant effect on student learning outcomes. Therefore, the hypothesis proposed "it is suspected that the use of canva media has a positive and significant effect on the learning outcomes of students of basic accounting subject X AKL SMKN 1 Jeneponto" is acceptable.

**Keywords:** Learning Outcomes; Canva Media



This is an open access article under the [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

## **PENDAHULUAN**

Media pembelajaran merupakan salah satu aspek penunjang dalam proses pembelajaran yang dapat membantu pendidik dalam mengajar. Media pembelajaran juga merupakan sarana yang dapat dimanipulasi dan digunakan untuk mempengaruhi pikiran, perhatian dan sikap peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi. Pemilihan media yang tepat sangat mempengaruhi proses dan hasil belajar peserta didik. Salah satu media pembelajaran teknologi yang digunakan adalah media canva. Canva adalah program desain *online* yang menyediakan berbagai macam fitur seperti presentasi, resume, poster, pamplate, brosur, grafik, info grafis, spanduk, dan lain sebagainya. Adapun jenis-jenis presentasi yang ada pada canva seperti presentasi kreatif, pendidikan, bisnis, periklanan, teknologi, dan lain sebagainya.

Menurut Tanjung & Faiza (2019:7) Kelebihan dalam aplikasi canva yaitu: a. Memiliki beragam desain yang menarik b. Mampu meningkatkan kreativitas guru dan siswa dalam mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yang telah disediakan. c. Menghemat waktu dalam media pembelajaran secara praktis. d. Dalam mendesain, tidak harus memakai laptop, tetapi dapat dilakukan melalui gawai. Selain kelebihan yang didapat dalam aplikasi canva ini, ada juga kekurangan mendasar yang terdapat pada aplikasi ini, yaitu bila ingin menggunakan canva, setiap pemakai harus mempunyai paket data agar bisa tersambung dan dapat menggunakan canva. Aplikasi canva juga terdapat fitur atau tampalet yang berbayar akan tetapi hal tersebut tidak masalah dikarenakan banyak pamplate yang menarik.

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah proses belajar berlangsung, yang dapat memberikan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pemahaman, sikap dan keterampilan siswa sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya. Menurut Hilgar (2010), “hasil belajar itu adalah proses perubahan melalui kegiatan atau prosedur latihan baik latihan di dalam laboratorium maupun dalam lingkungan alamiah”. Pendapat tersebut didukung oleh Sanjaya (2010:229). Hasil belajar adalah suatu proses aktivitas mental seseorang dalam berinteraksi dengan lingkungannya sehingga menghasilkan perubahan tingkah laku yang bersifat positif baik perubahan dalam aspek pengetahuan, sikap, maupun psikomotorik. Dikatakan positif karena perubahan perilaku yang bersifat adanya penambahan dari perilaku sebelumnya yang cenderung menetap.

Hasil belajar menjadi fokus perhatian karna merupakan indikator yang secara langsung akan memperlihatkan bagaimana kualitas keluaran produk kurikulum yang bersangkutan. Salah satu indikator pelaksanaan kurikulum adalah bahwa semua program pembelajaran fokus pada tercapainya standar kompetensi yang merupakan ukuran ketercapaian program pendidikan. Hasil belajar dapat ditingkatkan dengan menggunakan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran karena masing-masing media memiliki keunggulan tersendiri. Menurut Rahmayanti dan Jaya (2020), “penyampaian pesan atau materi pendidikan kepada siswa, baik dalam bentuk teks maupun video, juga dapat dipermudah dengan menggunakan media canva”. Menurut pendapat Isman (2011) “pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran sangat di perlukan dalam mendesain, menganalisis, mengevaluasi, mengembangkan, mengimplementasikan materi dalam proses pembelajaran”. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran canva merupakan pengembangan atau inovasi baru dalam penggunaan media pembelajaran sehingga dapat membangkitkan dan meningkatkan hasil belajar siswa.

DOI: <https://doi.org/10.24127/jp>

Berdasarkan hasil observasi awal peneliti di SMK Negeri 1 Jeneponto khususnya dalam proses pembelajaran pada kelas X Akuntansi 1, SMK Negeri 1 Jeneponto telah menggunakan media canva selama dua minggu sebagai media pembelajaran akan tetapi masih ditemukan beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran salah satunya penggunaan media canva yang kurang inovatif, penggunaan gambar, video, dan animasi belum dimanfaatkan sepenuhnya sehingga mengakibatkan kurangnya tingkat keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Permasalahan tersebut menunjukkan hasil belajar akuntansi dasar pada siswa kelas X Akuntansi 1 masih banyak yang belum mendapatkan hasil belajar yang memuaskan. Hal ini terlihat dari hasil ulangan harian menunjukkan belum mencapai hasil yang maksimal, sebagaimana dalam tabel berikut:

Tabel 1. Daftar Nilai Ulangan Harian pada Mata Pelajaran Akuntansi Dasar Kelas X Akuntansi 1 SMK Negeri 1 Jeneponto

Kelas	Jumlah Siswa	KKM	Tuntas		Tidak Tuntas	
			Jumlah Siswa	Persentase (%)	Jumlah Siswa	Persentase (%)
X Akuntansi 1	31	75,00	11	35,48	20	51,28

Sumber: Guru Mata Pelajaran Akuntansi Dasar SMK Negeri 1 Jeneponto (2024)

Berdasarkan Tabel 1 menunjukkan bahwa masih banyaknya siswa yang memperoleh nilai berada di bawah standar Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang di tetapkan oleh sekolah yakni dari 31 siswa di kelas X Akuntansi 1 mata pelajaran akuntansi dasar terdapat 51,28% atau 20 siswa yang memperoleh nilai di bawah dari KKM, dan hanya 35,48% atau 11 siswa yang mampu mencapai KKM.

## METODE PENELITIAN

Desain penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif, dimana penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan media canva terhadap hasil belajar siswa. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas X AKL 1 di SMKN 1 Jeneponto berjumlah 31 siswa. Sampel penelitian ini sebanyak 31 siswa dengan menggunakan sampel jenuh dimana seluruh populasi dijadikan sebagai sampel penelitian. Sumber data sekunder adalah sumber data penunjang yaitu berupa data hasil observasi, dokumentasi, serta literature-literatur yang berhubungan dengan penelitian ini, Sumber data primer adalah sumber data yang dikumpulkan sendiri oleh peneliti langsung dari sumber pertama atau tempat objek penelitian dilakukan. Adapun data yang diambil peneliti dari sumber data primer yaitu siswa. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan kuesioner dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik analisis deskriptif presentse untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan data yang telah terkumpul untuk mengetahui secara tepat skor jawaban dan mendeskripsikan hasil Variabel bebas dan variabel terikat. Untuk menetapkan peringkat setiap variabel penelitian dapat dilihat dari perbaikan antara skor aktual dengan skor ideal. Uji instrument terdiri dari dua yaitu uji validasi dan uji re;iabilitas. Uji validasi dilakukan dengan mengkorelasikan antara skor butir dengan skor total, dan uji reliabilitas adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama dan uji hipotesis dengan menggunakan *SPSS 25 for windows*.

DOI: <https://doi.org/10.24127/jp>

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Analisis Deskriptif Persentase

#### Penggunaan Media Canva

Hasil penyebaran kuesioner mengenai penggunaan media canva digambarkan dengan persentase jumlah skor seluruh jawaban responden yang diperoleh dari empat indikator yang dapat dilihat pada tabel 2 berikut.

Tabel 2. Tanggapan Responden tentang Penggunaan Media Canva

No.	Indikator	Skor Aktual	Skor Ideal	%% Skor Aktual	Keterangan
1.	Teks	398	465	85,6	Sangat Baik
2.	Gambar	276	310	89,3	Sangat Baik
3.	Animasi	251	310	81	Baik
4.	Video	255	310	82,3	Baik
<b>Rata-rata</b>		<b>1180</b>	<b>1395</b>	<b>84,6</b>	<b>Sangat Baik</b>

Sumber: Hasil olah data kuesioner *SPSS v.25*. (2024)

Berdasarkan tabel 2 menunjukkan hasil presentase skor actual penggunaan media canva diperoleh persentase skor rata-rata sebesar 84,6 persen yang tergolong sangat baik. Meskipun demikian masih terdapat dua indikator yang masih di bawah rata-rata persentase skor actual yaitu indikator animasi, dan indikator video. Indikator animasi dengan persentase skor actual sebesar 81 persen yang disebabkan karena animasi yang digunakan guru kurang menarik bagi siswa. Sementara pada indikator video dengan persentase skor actual sebesar 82,3 persen disebabkan video yang ditambahkan tidak didukung dengan visualisasi yang menarik sehingga siswa terlihat bosan.

#### Hasil Belajar

Pengklasifikasian hasil belajar pada mata pelajaran akuntansi dasar kelas X Akuntansi 1 di SMK Negeri 1 Jeneponto dapat dilihat pada tabel 13 berikut.

Tabel 3. Pengklasifikasian Nilai Rapor Siswa pada Mata Pelajaran Akuntansi Dasar Semester Genap Kelas X Akuntansi 1 SMK Negeri 1 Jeneponto

Interval Nilai	Predikat	Frekuensi	Persentase (%)
$91 \leq A \leq 100$	Sangat Baik	7	22,6
$81 \leq B \leq 90$	Baik	24	77,4
$75 \leq C \leq 80$	Cukup	0	0
$\leq 75$	Kurang	0	0
<b>Jumlah</b>		<b>31</b>	<b>100</b>

Sumber: Guru Mata Pelajaran Akuntansi Dasar kelas X SMK Negeri 1 Jeneponto (2024)

Berdasarkan tabel 3 dapat dilihat bahwa frekuensi terbanyak terdapat pada interval  $81 \leq B \leq 90$  sebanyak 77,4% atau 24 siswa yang berarti tergolong dalam kategori baik. Pada interval  $91 \leq A \leq 100$  yang tergolong sangat baik, terdapat 22,6% atau 7 siswa yang memperoleh nilai 91-100. Sementara pada interval  $75 \leq C \leq 80$  yang tergolong cukup, tidak terdapat siswa yang memperoleh nilai 75-80, dan pada interval  $< 75$  yang tergolong kurang, tidak terdapat siswa yang memperoleh nilai kurang dari 75.

DOI: <https://doi.org/10.24127/jp>

## 2. Uji Instrumen

### Uji Validitas

Uji validasi dilakukan dengan membandingkan nilai  $r_{hitung}$  dengan  $r_{tabel}$  untuk *degree of freedom* ( $df$ ) =  $n-2$ . Jumlah sampel ( $n$ ) pada penelitian ini adalah 30 siswa, sehingga besarnya  $df$  yang diperoleh adalah  $31-2 = 29$ , dengan taraf signifikan 5% sehingga diperoleh  $r_{tabel} = 0,355$ . Nilai  $r_{hitung}$  dapat dilihat pada tabel r. jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$  maka instrument variabel dapat dikatakan valid.

Hasil pengujian validasi instrumen penggunaan media canva (X) dengan 9 butir pernyataan dapat dilihat pada tabel 4 berikut.

Tabel 4. Hasil Uji Validasi Instrumen Penggunaan Media Canva

No Butir Pernyataan	Validitas		Kesimpulan
	$r_{hitung}$	$r_{tabel}$	
1	0.430	0.355	Valid
2	0.548	0.355	Valid
3	0.482	0.355	Valid
4	0.390	0.355	Valid
5	0.425	0.355	Valid
6	0.626	0.355	Valid
7	0.426	0.355	Valid
8	0.356	0.355	Valid
9	0.648	0.355	Valid

Sumber: Hasil olah data dari SPSS 25 for windows (2024)

Berdasarkan tabel 4 menunjukkan bahwa seluruh butir pernyataan yang diajukan untuk variabel media canva (X) mempunyai nilai  $r_{hitung}$  antara 0.356 sampai dengan 0.648. hal ini menunjukkan bahwa nilai  $r_{hitung}$  seluruh butir pernyataan variabel penggunaan media canva lebih besar dari nilai  $r_{tabel}$  yaitu sebesar 0.355. berdasarkan hasil tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa seluruh butir pernyataan yang terdapat pada kuesioner penggunaan media canva dinyatakan “valid”.

### Uji Realibilitas

Uji reliabilitas instrument pada penelitian ini menggunakan teknik cronbach’s alpha dengan jumlah sampel 31 siswa. Suatu instrument dikatakan reliabel apabila nilai cronbach’s alpha  $>0,60$ . Adapun hasil uji reliabilitas instrumen dapat dilihat pada tabel 5 berikut.

Tabel 5. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Penggunaan Media Canva

<i>Reliability Statistics</i>	
<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
.671	9

Sumber : Hasil olah data dari SPSS 25 for windows (2024)

Berdasarkan tabel 5 menunjukkan bahwa nilai cronbach’s alpha instrumen variabel penggunaan media canva sebesar  $0,671 > 0,60$ . Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa instrumen penggunaan media canva (X) yang digunakan dalam mengumpulkan data dalam penelitian ini dinyatakan “reliabel”.

DOI: <https://doi.org/10.24127/jp>

### 3. Uji Hipotesis

#### Analisis Regresi Linear Sederhana

Regresi linear sederhana digunakan untuk mengukur pengaruh penggunaan media canva terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi dasar kelas X Akuntansi 1 di SMK Negeri 1 Jeneponto. Hasil perhitungan regresi linear sederhana pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel 6 berikut.

Tabel 6. Hasil Analisis Regresi Linear Sederhana

Model	Coefficients <sup>a</sup>				
	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	65.420	4.902		13.345	.000
1 Penggunaan Media canva	.581	.128	.644	4.534	.000

a. *Dependent Variable*: Hasil Belajar

Sumber: Hasil olah data dari SPSS 25 for windows (2024)

Berdasarkan tabel 6 menunjukkan bahwa model persamaan regresi linear sederhana sebagai berikut.

$$Y' = 65.420 + 0,581X$$

Berdasarkan model persamaan yang diperoleh, diketahui bahwa nilai konstanta sebesar 65.420. Hal ini berarti bahwa jika penggunaan media canva nilainya nol, maka variabel hasil belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi dasar kelas X sebesar 65.420 satuan. Nilai koefisien regresi sebesar 0,581, hal ini berarti bahwa jika penggunaan media canva mengalami peningkatan sebesar satu satuan maka hasil belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi dasar kelas X meningkat sebesar 0,581 satuan.

#### Koefisien Determinasi ( $R^2$ )

Koefisien determinasi ( $R^2$ ) digunakan untuk mengetahui seberapa besar kontribusi atau sumbangan yang diberikan oleh variabel penggunaan media canva terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi dasar kelas X Akuntansi 1 jurusan akuntansi di SMK Negeri 1 Jeneponto. Hasil perhitungan koefisien determinasi dapat dilihat pada tabel 7 berikut.

Tabel 7. Hasil Analisis Koefisien Determinasi

Model	Model Summary			
	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.644 <sup>a</sup>	.415	.395	2.066

a. *Predictors*: (Constant), Penggunaan Media Canva

Sumber: Hasil olah data dari SPSS 25 for windows (2024)

Berdasarkan tabel 7 diperoleh koefisien determinasi sebesar 0,415 atau 41,5 persen. Hal ini berarti penggunaan media canva memiliki kontribusi kepada hasil belajar sebesar 41,5 persen sedangkan sisanya sebesar 58,5 persen dipengaruhi oleh faktor lain.

DOI: <https://doi.org/10.24127/jp>

### Uji-t

Hipotesis dan mengetahui seberapa besar signifikansi pengaruh penggunaan media canva terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi dasar kelas X jurusan akuntansi di SMK Negeri 1 Jeneponto. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media canva terhadap hasil belajar melalui uji-t adalah dengan membandingkan nilai signifikansi < 0,05 (5 persen). Suatu variabel dikatakan berpengaruh ketika nilai signifikansi yang diperoleh lebih kecil dari 5 persen ( $\alpha = 0,05$ ). Adapun hasil uji-t dapat dilihat pada tabel 8 berikut.

Tabel 8. Hasil Analisis Uji-t

Model	Coefficients <sup>a</sup>				t	Sig.
	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients			
	B	Std. Error	Beta			
(Constant)	65.420	4.902		13.345	.000	
1 Penggunaan Media canva	.581	.128	.644	4.534	.000	

a. *Dependent Variable:* Hasil Belajar

Sumber: Hasil olah data dari SPSS 25 for windows (2024)

Berdasarkan Tabel 8 menunjukkan bahwa diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05 yang berarti bahwa variabel penggunaan media canva berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi dasar kelas X jurusan akuntansi di SMK Negeri 1 Jeneponto. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini dinyatakan “diterima”.

### PEMBAHASAN

Hasil deskripsi variabel penelitian diperoleh persentase rata-rata skor aktual sebesar 84,6 persen dan termasuk dalam kategori sangat baik. Adapun indikator penggunaan media canva yang paling tinggi tingkat persentasenya yaitu indikator gambar sebesar 89,3 persen dan yang paling rendah tingkat persentasenya adalah indikator animasi sebesar 81 persen. Meskipun demikian variabel penggunaan media canva tersebut memberi pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi dasar kelas X Akuntansi 1 di SMK Negeri 1 Jeneponto. Sedangkan hasil deskripsi variabel penelitian hasil belajar diperoleh nilai rapor siswa pada mata pelajaran akuntansi dasar semester genap di kelas X jurusan akuntansi di SMK Negeri 1 Jeneponto tahun ajaran 2023/2024 rata-rata baik serta tidak ada siswa yang memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal yang telah ditentukan.

Hasil pengujian hipotesis pada penelitian ini, dengan menggunakan bantuan SPSS 25,0 for windows, diperoleh nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$  yang berarti bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media canva terhadap hasil belajar siswa. Sehingga hipotesis yang diajukan “diduga bahwa penggunaan media canva berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran akuntansi dasar kelas X jurusan akuntansi di SMK Negeri 1 Jeneponto” diterima. Hal tersebut didasarkan pada hasil analisis korelasi pearson product moment diperoleh koefisien korelasi sebesar 0,644 yang berada pada interval 0,50-0,699 yang berarti termasuk pada kategori sedang. Hal ini berarti bahwa penggunaan media canva memiliki hubungan yang sedang terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi dasar kelas X SMK Negeri 1 Jeneponto. Hasil

DOI: <https://doi.org/10.24127/jp>

penelitian juga menunjukkan bahwa penggunaan media canva memiliki kontribusi atau pengaruh kepada hasil belajar sebesar 41,5 persen sedangkan sisanya sebesar 58,5 persen dipengaruhi oleh faktor lain.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Lesta dan Fatonah (2022), yang mengatakan bahwa penggunaan media canva berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar dalam mata pelajaran IPA kelas IV. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Rahmayanti dan Jaya (2020), “penyampaian pesan atau materi pendidikan kepada siswa, baik dalam bentuk teks maupun video, juga dapat dipermudah dengan menggunakan media pembelajaran sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa”.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya mengenai pengaruh penggunaan media canva terhadap hasil belajar akuntansi dasar siswa X jurusan akuntansi di SMK Negeri 1 Jeneponto, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media canva berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi dasar kelas X jurusan akuntansi di SMK Negeri 1 Jeneponto.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti, maka terdapat beberapa saran yang perlu dipertimbangkan bagi beberapa pihak untuk perbaikan bagi penelitian selanjutnya sekaligus bagi peneliti ini: 1) Bagi guru; diharapkan guru mata pelajaran akuntansi dasar agar lebih meningkatkan penggunaan fitur atau indikator media pembelajaran Canva agar siswa bisa lebih termotivasi lagi dalam belajar. 2) Bagi peneliti selanjutnya; diharapkan dalam penelitian selanjutnya dapat mengembangkan penelitian ini, dengan menggunakan media pembelajaran Canva untuk menambahkan variabel lain seperti minat belajar, keaktifan belajar, dan lain-lain.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Abd Rahman BP, Sabhayati Asri Munandar, Andi Fitriani, Yuyun Kerlina, Yumriani. 2022. *Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan*. Vol. 2, No. 1. Jurnal Al Urwatul Wutsqa: Kajian pendidikan islam.
- Agustin Sukses Dakhi. 2020. *Peningkatan Hasil Belajar Siswa*. Vol. 1. No. 2. Jurnal Education and development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan
- Arikunto, S. & Jabar, C. S. A. (2018). *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arnesti & Hamid. 2020. *Pembelajaran Daring untuk Pendidikan : Teori dan penerapan*. Yogyakarta : Yayasan Kita Menulis.
- Aulia Erwin Nurdin. 2021. *Pereancangan media pembelajaran batik berbasis aplikasi canva*. Jurnal Kementrian Perindustrian Republik Indonesia.
- Hafidhah Hasanah. 2022. *Media pembelajaran*. Sumatra Barat: PT. Global Eksekutif Teknologi.
- Lesta septia sari, siti fatonah. 2022. *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV*. Vol. 6 No. 1 Jurnal Pendidikan Tambusai.
- Minirah. 2021. *Sistem Pendidikan Di Indonesia: antara keinginan dan realita*.

DOI: <https://doi.org/10.24127/jp>

Vol.2,NO.2. Jurnal auladuna.

Noor, Juliansyah. 2017. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Kencana.

Rahmayanti, D., & Jaya, P. 2020. *Pengaruh penerapan media pembelajaran canva dengan pendekatan saintifik terhadap hasil belajar dasar listrik dan elektronika*. Vol. 8(4), 107-113.

Siregar, S. 2017. *Metode Penelitian kuantitatif*. Jakarta : Kencana.

Soemarso.2019.*Akuntansi Suatu Pengantar 1*. Jakarta: Salemba Empat.

Sudjana, N. (2019). *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya

Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sukmadinata, Nana Syaodih. 2009. *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Syarif Hidayatullah.2020.*Pemanfaatan aplikasi canva sebagai media pembelajaran Bahasa dan sastra Indonesia jenjang SMA/MA*. Vol. 8, No. 2.Jurnal sasindo unpad.

Tanjung, R.E., & Faiza, D.2019. *Canva sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika*. Jurnal Vokasional Teknik elektronik dan informatika. Vol. 7(2)

Tasya Nabillah, Agung Prasetyo Abadi.2019. *Faktor Penyebab Rendahnya Hasil BelajarSiswa*.Journalhomepage:<http://journal.unsika.ac.id/index.php/sesiomadika>

Tri wulandari,Adam Mudinillah.2022. *Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD*.Vol. 2, No. 1. Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)

Triningsih, diah erna. (2021). *Penerapan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Menyajikan Teks Tanggapan Kritis Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek*. Paper Knowledge.Toward a Media History of Documents, 15(1), 128–144. <https://doi.org/10.30957/cendekia.v15i1.667.Selama>

Yusnita Adelina Purba, Amin Harahap.2022. *Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di SMPN 1 NA IX-X Aek Kota Batu*. Vol. 6. No. 2, Jurnal Cendikia: Jurnal Pendidikan Matematika.