

**PENGARUH MEDIA CANVA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
PADA MATERI POSTER DI KELAS XI
SMKN 7 KOTA BENGKULU**

TESIS

Diajukan untuk memenuhi sebagai syarat untuk memperoleh gelar Magister
Pendidikan Bahasa Indonesia



Oleh:

**YESTRI MAYA
NPM. 2388113017**

**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN BAHASA INDONESIA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH BENGKULU
TAHUN 2025**

PENGARUH MEDIA CANVA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA

PADA MATERI POSTER DI KELAS XI

SMKN 7 KOTA BENGKULU



TESIS

Oleh:

**YESTRI MAYA
NPM. 2388113017**

Telah disetujui dan disahkan oleh:

Pembimbing I

**Dr. Eli Rustinar, M. Hum
NIDN NIDN 0225037103**

Pembimbing II

**Dr. Ira Yuniati, M. Pd., M.H., MM
NIDN 0227069201**

**Mengetahui,
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Bengkulu**



**Drs. Santoso, M.Si
NIP. 196706151993031004**

**DIPERTAHANKAN DI DEPAN TIM PENGUJI TESIS
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH BENGKULU**

Hari : Rabu
Tanggal : 3 September 2025
Pukul : 08.00 WIB s. d Selesai
Tempat : Ruang Seminar FKIP UMB

Nama

Tanda Tangan

1. **Dr. Adi Asmara, M. Pd.**
Ketua Tim Penguji

2. **Dr. Reni Kusmiarti, M. Pd.**
Anggota Penguji

3. **Dr. Eli Rustinar, M. Hum.**
Anggota Penguji

4. **Dr. Ira Yuniati, M. Pd., M.H., M.M**
Anggota Penguji

Mengetahui,
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Bengkulu



Drs. Santoso, M.Si

NIP. 196706151993031004

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yestri Maya

NPM : 2388113017

Program Studi : Magister Pendidikan Bahasa Indonesia

Dengan ini menyatakan bahwa judul tesis saya yang berjudul:

Pengaruh Media Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Poster di Kelas XI SMK Negeri 7 Kota Bengkulu adalah karya sendiri. Apabila dikemudian hari ternyata karya tulis ini berindikasi sebagai karya plagiat, saya bersedia menerima sanksi yang berlaku di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Bengkulu.

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguh, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bengkulu, Agustus 2025
Yang membuat pernyataan,



Yestri Maya
NPM 2388113017

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

“Teruslah bermimpi, Berjuanglah lebih keras, dan percayalah bahwa usaha tidak akan pernah mengkhianati hasil “

Aku berdiri bukan karena takdir memudahkan, tapi karena aku menolak untuk dijatuhkan.”

PERSEMBAHAN

Kupetik pelajaran dari pengalaman, setiap pengalaman mengajarkanku untuk terus semangat. Tesis ini ku persembahkan untuk orang-orang yang mencintaiku. Karya ini merupakan kekuatan, keikhlasan dan kesabaran bahwa setiap perjuangan layak untuk dihargai. Seiring dengan rasa bahagiaku tesis ini ku persembahkan kepada:

- ❖ Abah Umak selaku orangtua ku yang selalu mendukung penuh dalam dalam setiap perjuanganku.*
- ❖ Bapak Mak selaku mertuaku terimakasih atas dukungannya.*
- ❖ Suami ku Rento Reptodi senantiasa mendukung dan memberikan cinta penyemangat dalam setiap langkah perjuanganku*
- ❖ Anak-anak ku Arsyila Fadillah Ayu dan Arsyia Al Fatih penyemangat hidupku.*
- ❖ Saudara-saudaraku Wili Diwanty, Robin Supriadi dan Andesta Jaya.*

RIWAYAT HIDUP



Nama : Yestri Maya
NPM : 2388113017

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Jurusan : Magister Pendidikan Bahasa Indonesia

Jenis Kelamin : Perempuan
Tanggal Lahir : 01 Januari 1990
Tempat Lahir : Batu Raja
Anak Ke : 2 dari 4 saudara
Agama : Islam
Kewarganegaraan : Indonesia
Alamat : Perumahan Pesona Bintang Regency Blok B8
Orangtua
Ayah : Andri
Ibu : Suliana
Telepon : 082282729132

RIWAYAT PENDIDIKAN

- ❖ 1997-2003 : SD Negeri 1 Muara sahung
- ❖ 2004-2007 : SMP Negeri 4 Kota Manna Bengkulu Selatan
- ❖ 2007-2010 : SMK Negeri 1 Kota Manna Bengkulu Selatan
- ❖ 2010-2014 : S1 Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Muhammadiyah Bengkulu
- ❖ 2023-2025 : S2 Magister Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Muhammadiyah Bengkulu

ABSTRAK

Yestri, Maya. 2025. “Pengaruh Media Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Poster di Kelas XI SMK Negeri 7 Kota Bengkulu”. Tesis, Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Indonesia FKIP Universitas Muhammadiyah Bengkulu. Pembimbing 1 Dr. Eli Rustinar, M.Hum. Pembimbing 2 Dr. Ira Yuniati, M.Pd.,M.H., M.M.

Latar belakang penelitian ini didasarkan pada rendahnya hasil belajar siswa yang disebabkan oleh penggunaan metode konvensional yang kurang menarik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Canva terhadap hasil belajar siswa pada materi poster di kelas XI SMKN 7 Kota Bengkulu. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu (*quasi experiment*), melibatkan dua kelas yaitu kelas eksperimen yang menggunakan media canva dan kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Instrumen yang digunakan meliputi tes (*pretest* dan *posttest*), observasi, dan dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa di kelas eksperimen. Rata-rata nilai pretest meningkat dari 64,14 menjadi 81,00 pada posttest, sedangkan pada kelas kontrol hanya meningkat dari 54,73 menjadi 66,82. Hasil uji-t menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, yang berarti terdapat pengaruh signifikan penggunaan media canva terhadap hasil belajar siswa. Media canva terbukti efektif meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran materi poster.

Kata Kunci: Canva, hasil belajar, poster, media pembelajaran, SMK.

ABSTRACT

Yestri, Maya. 2025. "The Effect of Canva Media on Student Learning Outcomes on Poster Material in Grade XI of SMKN 7, Bengkulu City." Thesis, Master of Indonesian Language Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, Muhammadiyah University of Bengkulu. Supervisor: Dr. Eli Rustinar, M.Hum. Supervisor: Dr. Ira Yuniati, M.Pd., M.H., M.M.

The background of this study is based on low student learning outcomes caused by the use of conventional methods that are less engaging. This study aims to determine the effect of using canva media on student learning outcomes on poster material in grade XI of SMKN 7, Bengkulu City. This study used a quantitative approach with a quasi-experimental design, involving two classes: an experimental class using canva media and a control class using conventional learning methods. The instruments used included tests (pretest and posttest), observation, and documentation.

The results showed a significant increase in student learning outcomes in the experimental class. The average pretest score increased from 64.14 to 81.00 in the posttest, while in the control class, it only increased from 54.73 to 66.82. The t-test results showed a significance value (2-tailed) of $0.000 < 0.05$, indicating a significant effect of anva media use on student learning outcomes. Canva media has been proven effective in improving student learning outcomes in poster learning.

Keywords: Canva, learning outcomes, posters, learning media, vocational high schools.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum. Wr. Wb.

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta karunia-Nya sehingga penulis berhasil menyelesaikan Tesis dengan judul “ *Pengaruh Media Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Poster di Kelas XI SMK Negeri 7 Kota Bengkulu*”. Sebagai syarat untuk menyelesaikan Program Pascasarjana (S2) Pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Magister Pendidikan Bahasa Indonesia Universitas Muhammadiyah Bengkulu.

Dalam penyusunan tesis ini banyak hambatan serta rintangan penulis hadapi namun pada akhirnya dapat melaluinya berkat adanya bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Dr. Susiyanto, M.Si., Rektor Universitas Muhammadiyah Bengkulu.
2. Bapak Drs.Santoso, M.Pd., Dekan Fakultas Keguruan dan Pendidikan Universitas Muhammadiyah Bengkulu.
3. Ibu Dr. Eli Rustinar, M.Hum., selaku ketua Prodi Magister Pendidikan Bahasa Indonesia Universitas Muhammadiyah Bengkulu dan selaku dosen pembimbing 1 dalam penulisan tesis ini.

4. Ibu Dr. Ira Yuniarti, M.Pd., M.H., M.M., selaku dosen pembimbing II dalam penulisan tesis ini.
5. Bapak Dr. Adi Asmara, M.Pd selaku dosen penguji I pada penelitian tesis ini.
6. Ibu Dr. Reni Kusmiarti, M.Pd selaku dosen penguji II pada penelitian tesis ini.
7. Bapak Dr. Hasmi Suyuthi, M.Pd selaku dosen pembimbing akademik saya.
8. Seluruh dosen Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Indonesia Universitas Muhammadiyah Bengkulu.
9. Seluruh teman-teman seperjuangan seperjuangan ku, yang selalu berbagi dan kebersamai proses perjuangan ini.

Semoga bantuan dan dukungan yang telah diberikan mendapat pahala Allah SWT. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan tesis ini masih banyak kekurangan, karena keterbatasan pengetahuan dan kemampuan. Untuk itu, kritik dan saran yang bersifat membangun dari pembaca sangat diharapkan untuk perbaikan di masa yang akan datang.

Semoga tesis ini dapat bermanfaat bagi kita semua, amiin.

Bengkulu, 2025

Yestri Maya

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN	v
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	5

BAB II LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran	
1. Pengertian Media Pembelajaran	8
2. Tujuan Media Pembelajaran	10
3. Manfaat Media Pembelajaran	12
4. Jenis-Jenis Media	15
B. Media Canva	
1. Pengertian Media <i>Canva</i>	16
2. Fungsi Media <i>Canva</i>	18
3. Kelebihan Media <i>Canva</i>	20
4. Kelemahan Media <i>Canva</i>	21
C. Poster	

1. Pengertian Poster.....	24
2. Kegunaan Poster.....	25
3. Jenis- Jenis Poster	26
4. Kelebihan dan Kekurangan Poster.	27
5. Tehnik Pembuatan Poster	29
6. Pembuatan Poster Dengan aplikasi Canva.....	29
D. Hasil Belajar	
1. Pengertian Hasil Belajar	32
2. Penelitian Relevan.....	34

BAB III METODELOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	33
B. Desain Penelitian.....	35
C. Tempat Penelitian.....	37
D. Subjek Penelitian.....	37
E. Metode Pengumpulan Data	37
F. Defisini Operasional Variabel	39
G. Instrumen Penelitian.....	39
H. Tehnik Analisis Data	40
I. Prosedur Penelitian	41

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHSAN

A. Hasil Analisis Deskripsi Statistik	46
B. Hasil Analisis Statistik Enferensial.....	52
C. Pembahasan	57

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan.....	61
B. Saran.....	62

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Teknologi terus mengalami perkembangan pesat seiring dengan kebutuhan manusia akan kemudahan dalam menjalani kehidupan sehari-hari. Inovasi-inovasi yang lahir dari kemajuan tersebut tidak hanya memberikan solusi praktis, tetapi juga memperkenalkan cara-cara baru yang lebih efisien dan efektif dalam melaksanakan berbagai aktivitas. Di bidang pendidikan, kemajuan ini turut mendorong terciptanya beragam aplikasi digital yang berperan penting sebagai media pembelajaran modern. Aplikasi-aplikasi ini dirancang untuk mendukung proses belajar mengajar, meningkatkan interaktivitas, serta memperkaya pengalaman belajar baik bagi siswa maupun tenaga pendidik (Adi Asmara, Judijanto, Hita and Saddhono, 2023).

Media pembelajaran dapat diartikan sebagai sarana atau alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam kegiatan pembelajaran kepada peserta didik. Fungsi utama media ini adalah untuk memicu dan meningkatkan daya pikir, emosi, serta perhatian dan ketertarikan penerima pesan agar proses belajar menjadi lebih menarik dan efektif (Wantika, 2024:4). Secara umum, media merupakan segala bentuk maupun saluran yang dapat dimanfaatkan untuk mengkomunikasikan pesan atau informasi kepada orang lain, sehingga memungkinkan terjadinya interaksi yang lebih baik antara pengajar dan peserta didik (Suyuthi, Hasmi. Rustinar, Eli, Lamis, 2024: 13).

Penggunaan media pembelajaran memiliki peran penting dalam memudahkan guru dalam menyampaikan materi secara efektif, sekaligus meningkatkan motivasi belajar siswa serta membantu mereka mengingat kembali materi yang sudah diajarkan (Maya, Rustinar dan Reni,2024:2). Kualitas proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh pemilihan media pembelajaran yang menarik perhatian siswa dan disusun dengan cara yang terstruktur dan sistematis. Oleh karena itu, penyusunan media pembelajaran yang tepat sangat penting untuk mencapai tujuan pendidikan secara optimal.

Pada masa kini, berbagai aplikasi telah tersedia untuk membantu pembuatan media pembelajaran secara praktis dan efektif. Salah satu aplikasi populer yang sering digunakan adalah Canva. Canva merupakan platform desain berbasis online yang menyediakan beragam template dan fitur untuk membuat berbagai jenis desain grafis, mulai dari presentasi, poster, pamflet, spanduk, kartu undangan, hingga pengeditan foto dan pembuatan sampul Facebook. Dengan demikian, penggunaan *canva* dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan mengurangi rasa bosan yang sering muncul dalam model pembelajaran konvensional (Viranny & Wardhono, 2024: 7). Aplikasi *canva* dapat dipergunakan oleh setiap guru sebagai alat pendukung proses pembelajaran di dalam kelas. Pada dasarnya dalam mendesain bahan ajar, (Wulandari, Raditya and Praja, 2020: 8).

Poster merupakan media komunikasi visual yang menggabungkan elemen gambar dan teks, biasanya dipasang pada dinding atau lokasi umum yang strategis agar dapat menarik perhatian dan mudah dilihat oleh banyak orang. Agar poster

efektif, desain yang menarik serta pesan yang tepat sangat diperlukan. Saat ini, pembuatan poster dapat dilakukan dengan memanfaatkan berbagai aplikasi digital, salah satunya adalah canva, yang menyediakan kemudahan dalam membuat desain poster secara profesional dan praktis (Johan, 2022). Membuat poster ialah salah satu gaya pembelajaran yang menekan pada hasil proses belajar yang memerlukan waktu untuk menghasilkannya. Dengan cara ini, siswa dapat mengekspresikan gagasan secara unik dan orisinal, sehingga menghasilkan tulisan yang mampu memikat perhatian pembaca (Fahrudin, 2023).

Namun kenyataannya, pemanfaatan media pembelajaran dikelas masih Kurang sehingga menjadi kendala bagi siswa dalam berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran berlangsung.

Pada tanggal 21 April 2025, dilakukan observasi bersama guru mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas XI SMKN 7 Kota Bengkulu. Dari hasil pengamatan tersebut, dapat disimpulkan bahwa tingkat pencapaian belajar siswa dalam materi pembuatan poster masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari sebagian besar siswa yang memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75, terutama dalam aspek membuat teks iklan poster. Rendahnya hasil belajar ini mengindikasikan perlunya upaya peningkatan metode pembelajaran agar siswa dapat lebih memahami dan menguasai kompetensi tersebut secara optimal.

Untuk mengisi kekosongan penelitian terdahulu yang telah peneliti lakukan dan sudah dipublikasikan berjudul “Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Konvensional pada Materi Poster di Kelas XI SMK Negeri 7 Kota

Bengkulu “(Maya and Rustinar 2025) angket yang dibagikan kepada siswa kelas XI Kuliner dengan jumlah 22 orang siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan nilai siswa 75 % dibawah rata-rata KKM yaitu mendapatkan nilai 65 dari 100 % nilai siswa Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Temuan ini menunjukkan bahwa rendahnya hasil belajar pada materi poster dengan menggunakan media konvensional masih kurang efektif dalam meningkatkan kreativitas dan partisipasi mereka.

Berdasarkan temuan dari riset sebelumnya yang menampilkan keterbatasan efektivitas media konvensional pada pembelajaran materi poster, peneliti merasa perlu melakukan penelitian lanjutan dengan memanfaatkan media *canva* sebagai alternatif media pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan relevan dengan perkembangan teknologi digital. Sehubungan dengan hal tersebut, peneliti tertarik untuk menjalankan riset yang berjudul **"Pengaruh Media Canva terhadap Hasil Belajar Materi Poster pada Siswa Kelas XI SMKN 7 Kota Bengkulu"**. Penelitian ini dilakukan guna mengevaluasi efektivitas penggunaan *canva* sebagai sarana pembelajaran interaktif yang diharapkan dapat menunjang kemampuan siswa dalam menyelesaikan tugas-tugas sekolah, menumbuhkan semangat belajar, serta meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dalam konteks ini, capaian belajar yang dikaji lebih menitikberatkan pada ranah kognitif, yakni bagaimana siswa memahami dan menguasai materi pelajaran setelah mengikuti pembelajaran yang didukung oleh media *canva*. Pendekatan ini dipilih karena media visual seperti *canva* diyakini mampu menyederhanakan penyampaian materi yang kompleks sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa dengan berbagai gaya belajar.

Pengembangan media ini didukung oleh penelitian relevan sebelumnya yang telah dilakukan oleh Idawati dan kawan-kawan (2022) dari Universitas Pahlawan Taunku Tambusai yang berjudul “*Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran Sains Jenjang SD*”. Dalam penelitiannya menyatakan bahwa aplikasi canva dapat dijadikan media pembelajaran dapat mempermudah guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Perbedaannya terletak pada pemanfaatan aplikasi canva pada materi ajar, jenjang dan tempat penelitian sedangkan persamaan pada penelitian ini adalah menjelaskan bahwa penggunaan canva untuk keperluan pendidikan. Penelitian terdahulu juga dilakukan oleh Mifta Huljana (2025) dari Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara dengan judul “*Pengaruh Aplikasi Canva Terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fantasi Pada Siswa Kelas VII SMP NEGERI 26*”. Dalam penelitian ini menyatakan bahwa terdapat pengaruh aplikasi canva terhadap kemampuan menulis cerita fantasi siswa. Perbedaan utama dalam penelitian ini terletak pada pemanfaatan aplikasi canva terhadap materi ajar poster, jenjang pendidikan, dan lokasi penelitian. Namun, kesamaan dalam penelitian ini adalah keduanya menggunakan aplikasi canva sebagai media pembelajaran untuk mengkaji dampaknya terhadap hasil belajar siswa.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut. “Bagaimana Pengaruh Media *Canva* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Poster Kelas XI SMKN 7 Kota Bengkulu ?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, maka maksud penelitian ini yakni untuk mengetahui Pengaruh Media *Canva* Terhadap Hasil Belajar siswa Pada Materi Poster Kelas XI SMKN 7 Kota Bengkulu.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan tidak hanya menjadi kajian teoritis semata, tetapi juga dapat memberikan sumbangsih yang berarti serta manfaat yang dapat dirasakan secara langsung. Adapun manfaat tersebut dijabarkan secara rinci pada bagian berikut sebagai bentuk kontribusi nyata dari hasil penelitian ini.

1. Manfaat teoritis

Secara teori luaran riset sebagai informasi referensi bagi akademis yang ingin mempelajari lebih lanjut tentang memanfaatkan teknologi media-media yang bisa dijadikan alat saat aktivitas pembelajaran di dunia pendidikan guna menaikkan kualitas pendidikan kedepannya.

2. Manfaat

a. Bagi Siswa

Membantu siswa memahami materi pembelajaran poster dan lebih percaya diri untuk menyampaikan gagasannya secara lebih menarik membuat desain poster sehingga aktivitas belajar bisa terlaksana dengan efektif.

b. Bagi Guru

Memberikan alternatif dalam menerapkan teknologi media pembelajaran inovatif sesuai kebutuhan siswa SMK.

- c. Bagi peneliti dapat membantu menambah wawasan serta pengetahuan yang dapat di implementasikan didalam pembelajaran dikelas.