PROSIDING
Seminar Nasional
IKIP PGRI Bojonegoro
"Tranformasi Pendidikan: Pilar Membangun Masyarakat Madani di Era 5.0"

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN CANVA TERHADAP HASIL BELAJAR KEWIRAUSAHAAN PADA SISWA KELAS X SMK PGRI 2 BOJONEGORO

Ludfi Syaifudin[1*], Rika Pristiani[1], Dian Ratna Puspananda[1]
[1] Fakultas Ilmu Pendidikan Sosial IKIP PGRI Bojonegoro. Email: lutfisyaifudin64@gmail.com

Abstract
The learning media used in vocational schools are intended to provide creativity for students in the business and management expertise program in terms of fostering entrepreneurial attitudes and behavior and providing direct experience in every positive learning process that can improve entrepreneurship learning achievement. This study aims to determine the effect of Canva learning media on entrepreneurship learning outcomes in class X students of SMK PGRI 2 Bojonegoro. This research is a qualitative study. The data in this study were analyzed using qualitative analysis carried out in four stages, namely data collection, data reduction, data presentation and drawing conclusions. The results show that learning using Canva with a cooperative learning model has proven to have a positive effect on improving entrepreneurship learning outcomes in students. It is concluded that Canva learning media has proven to have a positive effect on entrepreneurship learning outcomes in students.

Keywords: *Learning Media, Canva, Entrepreneurship*

Abstrak
Media pembelajaran yang dipergunakan di SMK dimaksudkan untuk memberikan kreatifitas bagi siswa program keahlian lingkup bisnis dan manajemen dalam hal menumbuhkan sikap dan perilaku wirausaha dan memberikan pengalaman langsung dalam setiap proses pembelajaran yang positif dan yang dapat meningkatkan prestasi belajar kewirausahaan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran canva terhadap hasil belajar kewirausahaan pada siswa kelas X SMK PGRI 2 Bojonegoro. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Data dalam penelitian ini dianalisis dengan analisis kualitatif yang dilakukan dalam empat tahapan yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil menunjukkan bahwa bahwa dengan pembelajaran menggunakan canva dengan model pembelajaran kooperatif terbukti memberikan pengaruh positif dalam meningkatkan hasil belajar kewirausahaan pada siswa. Disimpulkan bahwa dengan media pembelajaran canva terbukti dapat memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar kewirausahaan pada siswa.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Canva, Kewirausahaan

PENDAHULUAN

Pendidikan kewirausahaan memegang peranan krusial dalam mempersiapkan siswa SMK menghadapi tantangan dunia kerja yang semakin kompleks. Sebagai mata pelajaran yang tidak hanya menekankan aspek teoritis tetapi juga praktik, kewirausahaan membutuhkan pendekatan pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan perkembangan zaman. Namun, fakta di lapangan menunjukkan bahwa banyak siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep kewirausahaan secara mendalam. Hal ini tercermin dari hasil belajar yang belum optimal, yang disebabkan oleh metode pembelajaran yang masih konvensional dan kurang melibatkan partisipasi aktif siswa. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam media pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman sekaligus keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Perkembangan teknologi digital telah membuka peluang baru dalam dunia pendidikan, termasuk dalam pengembangan media pembelajaran. Salah satu platform yang potensial untuk dimanfaatkan adalah Canva, sebuah aplikasi desain grafis yang user-friendly dan kaya fitur. Canva tidak hanya memudahkan guru dalam menciptakan materi ajar yang menarik, tetapi juga memungkinkan siswa untuk berkreasi secara aktif. Penggunaan Canva dalam pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, terutama pada mata pelajaran yang membutuhkan visualisasi dan kreativitas, seperti kewirausahaan. Dengan demikian, integrasi Canva dalam proses pembelajaran dapat menjadi solusi untuk mengatasi tantangan dalam pembelajaran konvensional.

Penelitian ini berfokus pada implementasi Canva sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran kewirausahaan di SMK PGRI 2 Bojonegoro. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada observasi awal yang menunjukkan bahwa siswa di sekolah tersebut masih kurang terlibat aktif dalam pembelajaran kewirausahaan. Selain itu, minimnya penggunaan media pembelajaran interaktif menjadi salah satu faktor penghambat pencapaian hasil belajar yang optimal. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat terlihat bagaimana penggunaan Canva mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa, sekaligus memberikan contoh praktis bagi guru dalam memanfaatkan teknologi untuk pembelajaran yang lebih efektif.

Tujuan utama penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh penggunaan media Canva terhadap peningkatan hasil belajar kewirausahaan siswa kelas X SMK PGRI 2 Bojonegoro. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mendeskripsikan proses pembelajaran dengan menggunakan Canva, termasuk respons siswa terhadap media tersebut. Dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif, penelitian ini menggabungkan observasi aktivitas siswa dan tes hasil belajar untuk mendapatkan data yang komprehensif. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baik secara teoretis maupun praktis, khususnya dalam pengembangan metode pembelajaran kewirausahaan yang lebih menarik dan efektif.

Signifikansi penelitian ini terletak pada upaya untuk menjembatani kesenjangan antara teori dan praktik dalam pembelajaran kewirausahaan. Dengan membuktikan efektivitas Canva sebagai media pembelajaran, penelitian ini tidak hanya relevan bagi dunia pendidikan tetapi juga sejalan dengan tuntutan era digital yang menekankan pada kreativitas dan keterampilan teknologi. Selain itu, temuan penelitian ini dapat menjadi referensi bagi guru dan sekolah dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam kurikulum, khususnya untuk mata pelajaran yang membutuhkan pendekatan praktis dan visual. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat mendorong inovasi pembelajaran yang lebih luas, tidak hanya di SMK PGRI 2 Bojonegoro tetapi juga di institusi pendidikan lainnya.

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif. Dalam penelitian ini sumber data primer terdiri dari 1) Kepala Sekolah SMK PGRI 2 Bojonegoro, 2) Guru mata pelajaran kewirausahaan, 3) Siswa kelas X SMK PGRI 2 Bojonegoro. Dalam penelitian ini data sekunder berupa dokumen tentang Profil SMK PGRI 2 Bojonegoro. Data dalam penelitian ini dianalisis dengan analisis kualitatif yang dilakukan dalam empat tahapan yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan terhadap 38 siswa, ditemukan bahwa penggunaan media Canva dalam model pembelajaran kooperatif memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar kewirausahaan. Sebanyak 28,9% siswa (11 orang) mencapai kategori sangat baik, 44,7% (17 orang) berada pada level baik, 21,1% (8 orang) memperoleh nilai cukup baik, dan hanya 5,3% (2 orang) yang masih berada pada kategori kurang. Temuan ini mengindikasikan bahwa integrasi Canva sebagai media pembelajaran tidak hanya memfasilitasi pemahaman materi secara visual tetapi juga mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Audie (2019) yang menyatakan bahwa media pembelajaran mampu meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa, sehingga berdampak pada pencapaian akademik yang lebih optimal.

Lebih lanjut, Nurrita (2018) menjelaskan bahwa efektivitas media pembelajaran terletak pada kemampuannya menyederhanakan materi abstrak menjadi lebih konkret, meningkatkan konsentrasi, serta membangun pengalaman belajar yang holistik. Canva, sebagai platform desain visual yang user-friendly (Wardhanie dkk., 2021), memungkinkan guru menciptakan konten interaktif yang menarik, sekaligus memicu kreativitas siswa dalam mengeksplorasi materi. Studi oleh Rahmayanti (2020) memperkuat temuan ini dengan menunjukkan bahwa Canva tidak hanya mempermudah penyampaian materi tetapi juga meningkatkan keterlibatan (engagement) dan minat belajar siswa. Dukungan empiris juga datang dari penelitian Siti Hidayatus dkk. (2023) dan Andri Irawan & Safrida Napitupulu (2022), yang membuktikan signifikansi penggunaan Canva dalam model Problem-Based Learning (PBL) dan pembuatan video pembelajaran terhadap peningkatan hasil belajar.

Peran guru sebagai fasilitator menjadi kunci dalam memaksimalkan potensi media ini. Kemampuan guru dalam merancang lingkungan belajar yang dinamis, memadukan kreativitas desain dengan langkah-langkah pedagogis yang sistematis, serta memberikan motivasi, turut menentukan keberhasilan pembelajaran (Nurrita, 2018). Selain itu, observasi terhadap aspek-aspek non-kognitif seperti kedisiplinan, antusiasme, dan partisipasi dalam diskusi menunjukkan bahwa pembelajaran berbantuan Canva mendorong kemandirian dan kolaborasi siswa. Implikasinya, pendekatan ini tidak hanya relevan untuk mata pelajaran kewirausahaan tetapi juga dapat diadaptasi dalam konteks pembelajaran lain yang membutuhkan visualisasi dan keterampilan berpikir kritis.

Dengan demikian, penelitian ini menegaskan bahwa inovasi media pembelajaran berbasis teknologi, seperti Canva, perlu diimbangi dengan strategi pengajaran yang berpusat pada siswa (student-centered) dan penguatan peran guru sebagai pendamping aktif.

Rekomendasi untuk penelitian selanjutnya adalah eksplorasi dampak jangka panjang penggunaan Canva terhadap keterampilan abad ke-21, seperti kreativitas dan kolaborasi, serta analisis faktor-faktor pendukung seperti pelatihan guru dan akses teknologi.

SIMPULAN

Berdasarkan dari hasil penelitian pengaruh media pembelajaran canva terhadap hasil belajar kewirausahaan pada siswa kelas X SMK PGRI 2 Bojonegoro dapat disimpulkan bahwa dengan media pembelajaran canva terbukti dapat memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar kewirausahaan pada siswa.

DAFTAR RUJUKAN

Abdurrahman, N. H. (2018). *Manajemen Bisnis Syariah dan Kewirausahaan*. Bandung: Pustaka Setia.

Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Basrowi. (2019). *Kewirausahaan Untuk Perguruan Tinggi*. Bogor: Galia Indonesia.

Bungin, B. (2016). *Metodologi Penelitian Kualitatif Aktualisasi Metodologis ke Arah Ragam Varian Kontemporer*. Jakarta: Rajawali Pers.

Creswell, J. W. (2015). *Penelitian Kualitatif & Desain Riset*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Garjito, D. (2019). *Berani Berwirausaha*. Yogyakarta: Akmal Publishing.

Hamdani, M. (2021). *Interpreneurship untuk Mahasiswa Sebuah Solusi untuk Siap Mandiri*. Jakarta: Trans Info Media.

Maharani, A. (2019). Media Pembelajaran Dan Minat Berwirausaha Siswa Terhadap Hasil Belajar Kewirausahaan. *Jurnal Pendidikan IPS*, *1*(3), 202–209.

Moleong, L. J. (2016). *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Mulyasa. (2021). *Manajemen dan Kepemimpinan Kepala Sekolah*. Jakarta: Bumi Aksara.

Nurhidayati. (2024). Pengaruh media pembelajaran berbantuan aplikasi canva terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas V UPT SPF SD Negeri Sudirman III Makassar. *Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan*.

Sugiyono. (2024). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.