

## PENGARUH *BLENDED LEARNING* DAN PENGGUNAAN *PLATFORM CANVA* TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS XI (FASE F) DI SMAS ISLAM TERPADU HASANKA

Oleh: Zulfikar Adilla Sukarno, Universitas Palangka Raya, [zulfikar.adilla@gmail.com](mailto:zulfikar.adilla@gmail.com)  
Sri Rohaetin, Universitas Palangka Raya, [srirohaetin@edu.upr.ac.id](mailto:srirohaetin@edu.upr.ac.id)  
Rinto Alexandro, Universitas Palangka Raya, [rinto.alexandro@fkip.upr](mailto:rinto.alexandro@fkip.upr)  
Tonich Uda, Universitas Palangka Raya, [tonichuda@fkip.upr.ac.id](mailto:tonichuda@fkip.upr.ac.id)  
Betrixia Barbara, Universitas Palangka Raya, [betrixia\\_barbara@agb.upr.ac.id](mailto:betrixia_barbara@agb.upr.ac.id)  
Eriawaty, Universitas Palangka Raya, [eri@fkip.upr.ac.id](mailto:eri@fkip.upr.ac.id)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *blended learning* dan penggunaan *platform Canva* terhadap hasil belajar peserta didik kelas XI di SMAS Islam Terpadu Hasanka. Desain penelitian yang digunakan adalah *one group pretest posttest* dengan pendekatan penelitian kuantitatif dengan metode penelitian *pre-eksperimental*. Penelitian ini dilaksanakan di SMAS Islam Terpadu Hasanka pada kelas XI-A dengan jumlah sampel 22 orang. Teknik pengambilan sampel menggunakan *sampling total*. Sumber data yang diperoleh berasal dari data primer berupa nilai *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan instrumen tes, serta jawaban/respon peserta didik diambil menggunakan angket serta data sekunder berupa rapor pendidikan tahun 2023 dan 2024 dan hasil belajar Sumatif Akhir Semester Ganjil tahun 2024/2025. Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa : (1) terdapat pengaruh yang positif dan signifikan *blended learning* terhadap hasil belajar. (2) terdapat pengaruh yang positif dan signifikan positif penggunaan *platform Canva* terhadap hasil belajar. (3) terdapat pengaruh yang positif positif dan signifikan *blended learning* dan penggunaan *platform Canva* terhadap hasil belajar.

Kata kunci: *blended learning*, *platform canva*, hasil belajar ekonomi, pembelajaran abad 21, teknologi pendidikan

### Abstract

*This study was purposed to determine the effect of blended learning and the use of the Canva platform on the learning outcomes of class XI students at SMAS Islam Terpadu Hasanka. The research design used was pre-experimental research method with one group pretest posttest and used a quantitative research approach. This research was conducted at SMAS Islam Terpadu Hasanka in class XI-A with a sample size of 22 people. The sampling technique used total sampling. The data sources obtained came from primary data in the form of pretest and posttest scores using test instruments, and student answers/responses were taken using questionnaires and secondary data in the form of 2023 and 2024 education report cards and the Summative learning outcomes of the Odd Semester Final Semester of 2024/2025. The findings of this study concluded that: (1) there was a positive and significant effect of blended learning on learning outcomes. (2) there was a positive and significant effect of the use of the Canva platform on learning outcomes. (3) there was a positive and significant effect of blended learning and the use of the Canva platform on learning outcomes..*

Keywords: *blended learning*, *canva platform*, *economics learning outcomes*, *21st century learning*, *educational technology*

### PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu faktor yang dibutuhkan untuk membangun dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia yang unggul dan berkarakter sesuai dengan

perkembangan zaman. Pendidikan sangat erat kaitannya dengan proses pembelajaran. Di era yang serba modern ini kegiatan pembelajaran juga mengalami transformasi. Hal ini sesuai dengan amanat UU No. 20 Tahun 2003

menyatakan sistem pendidikan nasional harus mampu menjamin pemerataan kesempatan pendidikan, peningkatan mutu serta relevansi dan efisiensi manajemen pendidikan untuk menghadapi tantangan sesuai dengan tuntutan kehidupan lokal, nasional, dan global sehingga perlu dilakukan pembaharuan pendidikan secara terencana, terarah, dan berkesinambungan. Penyesuaian pendidikan yang sesuai dengan tuntutan perubahan zaman bisa dilaksanakan melalui implementasi kurikulum merdeka belajar.

Implementasi kurikulum merdeka belajar (IKM) memberikan beberapa pilihan kategori yang dapat diterapkan disesuaikan dengan tingkat kesiapan satuan pendidikan atau sekolah masing-masing. Ketiga kategori implementasi kurikulum merdeka (IKM) terdiri dari mandiri belajar, mandiri berubah dan mandiri berbagi. Dalam implementasinya kurikulum merdeka belajar, diharapkan mampu menjawab tantangan perubahan zaman sehingga diperlukan pembelajaran yang adaptif melalui kegiatan pembelajaran abad 21 yang di dalamnya mengharuskan pendidik untuk memfasilitasi peserta didik untuk terbiasa dalam penggunaan teknologi di dalam proses pembelajaran. Menurut Khasanah, dkk. (2023: 11) menyatakan kurikulum merdeka belajar hadir untuk merespon atas terjadinya perubahan yang menyeluruh di berbagai aspek, terutama untuk memenuhi kebutuhan sumber daya manusia yang bisa bersaing dengan perubahan dan mampu beradaptasi dengan berbagai macam tuntutan perubahan zaman. Ditambah lagi

pendidikan sekarang sudah memasuki abad 21 yang mempersyaratkan peserta didik memiliki literasi, kecakapan dan keterampilan dengan dibarengi pengetahuan dan teknologi yang mumpuni. Pembelajaran abad 21 dalam kurikulum merdeka belajar berorientasi untuk memenuhi kebutuhan peserta didik sesuai dengan zamannya.

Keberhasilan sebuah proses pembelajaran dapat dilihat melalui hasil belajar peserta didik yang dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang sesuai dengan standar dan relevan dengan perkembangan zaman. Dengan menerapkan strategi pembelajaran yang tepat diharapkan proses pembelajaran bisa berlangsung secara variatif dan tidak monoton, sehingga dengan penerapan strategi pembelajaran yang menarik kegiatan pembelajaran bisa lebih bermakna dan bisa berdampak terhadap hasil belajar yang maksimal.

Salah satu strategi pembelajaran yang bisa diterapkan dalam proses pembelajaran agar lebih interaktif dan menarik adalah dengan mengimplementasikan pembelajaran *blended learning*. Menurut Oliver dan Trigwell dalam Puspitarini (2022:5) mendefinisikan *blended learning* sebagai kombinasi terpadu dari proses pembelajaran tradisional dengan pendekatan pembelajaran berbasis *online*. Jadi *blended learning* dapat didefinisikan sebagai pembelajaran yang memadukan pertemuan tatap muka (*face to face*) di kelas dengan aktivitas-aktivitas yang terintegrasi yang difasilitasi dengan komputer, internet, dan berbagai media

pembelajaran lainnya. Menurut Anitah dalam Puspitarini (2022:5) Pada penerapannya, tidak terdapat batasan khusus tentang proporsi tatap muka dan penggunaan teknologi komputer dan internet. Ada beberapa opsi pembelajaran yang bisa dipilih oleh pendidik. Pertama, pendidik dapat menerapkan kedalam model kelas murni yang dilaksanakan secara langsung (tatap muka) dan hanya menggunakan internet untuk pemberian tugas. Kedua, pendidik dapat mengkombinasikan kegiatan tatap muka (*offline*) dengan pembelajaran *online*. Aktifitas pembelajaran *offline* digunakan untuk menyampaikan materi dan tugas atau proyek, sedangkan kegiatan *online* digunakan untuk mengembangkan keterampilan. Ketiga, kegiatan tatap muka yang dilaksanakan ketika awal pembelajaran untuk menyampaikan materi dan tugas proyek, selebihnya dapat memanfaatkan media *online* untuk mengembangkan keterampilan, menyelesaikan tugas proyek dan mempresentasikan hasil tugas proyek. Pembelajaran *blended learning* dilakukan dengan menggabungkan pembelajaran tatap muka, teknologi cetak, teknologi audio, teknologi audio visual, teknologi komputer, dan teknologi *m-learning (mobile learning)*. Menurut Amalia, Hakim, dan Ikhlas (2023: 120) di dalam pelaksanaan strategi pembelajaran *blended learning* perlu memperhatikan beberapa faktor penunjang kegiatan pembelajaran seperti kemduahan akses teknologi, akses sumber belajar yang mudah, kompetensi guru dan dukungan lingkungan keluarga agar pada

pelaksanaan pembelajaran *blended learning* berjalan optimal.

Selama ini salah satu yang menjadi masalah di SMAS Islam Terpadu Hasanka adalah rendahnya ketercapaian hasil belajar peserta didik, khususnya pada mata pelajaran ekonomi. Ketercapaian hasil belajar peserta didik rendah dapat dipengaruhi oleh berbagai macam faktor, salah satunya adalah kualitas penyelenggaraan pendidikan di satuan pendidikan/sekolah. Kualitas penyelenggaraan pendidikan pada satuan pendidikan atau sekolah bisa dilihat pada hasil evaluasi rapor pendidikan. Rapor pendidikan merupakan kondisi satuan pendidikan berdasarkan data dari hasil asesmen dan survei-survei nasional yang melibatkan satuan pendidikan dan daerah. Di tahun 2023 sesuai hasil evaluasi rapor pendidikan di SMAS Islam Terpadu Hasanka, terdapat tiga indikator yang masuk dalam kategori sedang dengan indikator warna orange, ketiga indikator tersebut meliputi kemampuan literasi murid, kemampuan numerasi murid dan kualitas pembelajaran. Ketiga indikator yang berpredikat sedang tersebut dapat diartikan sebagai indikator yang perlu dievaluasi dan diperbaiki dalam rangka untuk meningkatkan kualitas pendidikan yang lebih baik. Sedangkan pada hasil evaluasi rapor pendidikan di tahun 2024 sudah ada peningkatan 2 indikator yang sebelumnya berkategori sedang di tahun 2023 sudah meningkat menjadi predikat baik dengan indikator warna hijau, kedua indikator yang mengalami peningkatan di tahun 2024 antara lain: indikator literasi murid dan indikator

numerasi murid. Namun sayangnya masih ada satu indikator yang belum ada peningkatan dan masih tetap berkategori sedang dan memerlukan evaluasi dan perbaikan, indikator itu adalah indikator kualitas pembelajaran. Di dalam indikator kualitas pembelajaran terdapat beberapa subindikator yang menjadi aspek penilaian terdiri dari: metode pembelajaran, pengelolaan kelas, dan dukungan psikologis kepada murid. Dari ketiga subindikator tersebut yang memiliki nilai paling rendah adalah metode pembelajaran dengan nilai 58,11 / 100.

Berdasarkan hasil observasi, permasalahan indikator kualitas pembelajaran terjadi disebabkan karena kegiatan pembelajaran di lingkungan SMAS Islam Terpadu Hasanka tidak memperbolehkan penggunaan *smartphone* atau *tablet* karena SMAS Islam Terpadu Hasanka merupakan sekolah yang berbasis keagamaan dan kepondokan, berdasarkan kebijakan yayasan peserta didik tidak diizinkan untuk menggunakan *smartphone* atau *tablet* selama proses pembelajaran di lingkungan sekolah, hal ini menimbulkan sebuah permasalahan yang mengakibatkan kegiatan pembelajaran cenderung konvensional dan kurang inovatif membuat peserta didik cepat merasa bosan dan kurang menarik minat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran serta sumber belajar hanya bergantung pada sumber belajar tunggal berupa buku pelajaran, hal ini juga berpengaruh langsung terhadap hasil belajar peserta didik yang kurang optimal ditunjukkan hanya beberapa peserta didik yang dapat

mencapai ketuntasan hasil belajarnya. Berdasarkan ketercapaian hasil belajar Sumatif Akhir Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2024/2025 yang diikuti oleh dua puluh dua peserta didik, terdapat 5 peserta didik yang memperoleh nilai di atas KKTP, sebanyak 17 peserta didik perolehan nilainya di bawah KKTP. Hasil belajar Sumatif Akhir Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2024/2025 memiliki nilai rata-rata sebesar 58, nilai tertinggi yang diperoleh sebesar 80 dan nilai terendah yang dicapai 36. Maka berdasarkan capaian hasil belajar tersebut diperlukan penerapan sebuah strategi pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan perkembangan zaman, sehingga peserta didik dapat terfasilitasi kebutuhan belajarnya sesuai dengan zamannya.

Sejak tahun 2023 SMAS Islam Terpadu Hasanka sudah terdaftar sebagai sekolah yang menerapkan kurikulum merdeka belajar dengan kategori mandiri berubah, dimana kondisi ideal dari implementasi kurikulum merdeka belajar ini, seharusnya kegiatan pembelajarannya sudah mengarah untuk memenuhi kegiatan pembelajaran abad 21 yang erat kaitannya dengan penerapan teknologi pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan 4C (*critical thinking, communication, collaboration, creativity*) Rahmi dan Azrul (2022: 42). Berkaitan dengan hal tersebut, diperlukan kajian mengenai topik “Pengaruh *Blended learning* dan Penggunaan *Platform Canva* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI (Fase F) di SMAS Islam Terpadu Hasanka”. Dengan adanya kajian penelitian dengan topik tersebut

dapat diharapkan biasa menjadi saran dan perbaikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang lebih baik serta relevan dengan pembelajaran sesuai dengan perkembangan zaman melalui kegiatan pembelajaran berbasis teknologi dengan memanfaatkan sarana dan prasarana yang dimiliki oleh sekolah berupa penggunaan laptop, komputer, dan internet sekolah untuk menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menarik, inovatif dan mengarah ke kegiatan pembelajaran abad 21 yang mempersyaratkan dalam proses pembelajaran wajib mengikut sertakan ketrampilan berbasis teknologi (ICT) untuk mendorong peserta didik saling berkolaborasi menciptakan media pembelajaran berbasis digital. Sehingga dengan pembiasaan proses pembelajaran yang menerapkan teknologi di dalamnya diharapkan peserta didik memiliki kecakapan teknologi yang sesuai dengan tantangan perkembangan di era revolusi industri 4.0.

## **METODE PENELITIAN**

### **Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian *pre-eksperimental*. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui hubungan sebab akibat yang dapat digunakan untuk menguji hipotesis hubungan antar variabel di dalam penelitian. Sesuai dengan pendapat Abdullah, dkk. (2022: 98) metode penelitian *pre-eksperimental* dianggap dapat menguji hipotesis hubungan

sebab akibat atau bisa memenuhi validitas internal.

### **Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian dilakukan pada semester 2 tahun pelajaran 2024/2025 di SMAS Islam Terpadu Hasanka yang berlatam di JL. Seth Adji No. 50, Kelurahan Langkai, Kecamatan Panarung, Kota Palangka Raya, Provinsi Kalimantan Tengah.

### **Target/Subjek Penelitian**

Sugiyono (2023:62) sampel merupakan bagian yang berasal dari total dan karakteristik yang dipunya oleh populasi. Penelitian ini menggunakan sampel sebanyak satu kelas yaitu kelas XI-A yang terdiri dari dua puluh dua orang. Pada penelitian ini menggunakan teknik sampling, *nonprobability sampling* yaitu *sampling total* atau sensus. Menurut Sugiyono (2023:65) teknik *sampling total* atau sensus digunakan apabila sampel berjumlah sedikit kurang dari <30 peserta didik. Hal ini dilakukan agar hasil generalisasi didapatkan dengan kesalahan yang kecil.

### **Prosedur**

Menurut Abdullah, dkk. (2022:101) terdapat beberapa tahapan yang dilaksanakan dalam prosedur pelaksanaan penelitian *pre-eksperimental*:

#### **Tahap Awal : Persiapan dan Perencanaan**

- a. Penentuan Masalah Penelitian:

- a) Identifikasi masalah yang ingin dipecahkan secara spesifik dan relevan
  - b) Tinjauan literatur untuk memperkuat dasar teoretis dan menemukan gap penelitian.
  - c) Merumuskan pertanyaan penelitian yang jelas dan spesifik.
- b. Formulasi Hipotesis
- Membuat hipotesis nol ( $H_0$ ) dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) yang menyatakan hubungan antar variabel bebas dan variabel terikat.
- c. Memilih Desain Penelitian:
- a) Menentukan desain penelitian *pre-eksperimental* yang sesuai dengan kondisi penelitian, dalam penelitian ini menggunakan desain *one group pretest posttest*.
  - b) Mempertimbangkan variabel-variabel penelitian yang akan diukur seperti variabel *independent* dan *dependent*.
    - a) seperti variabel (*independent* dan *dependent*).
- d. Menentukan Sampel Penelitian:
- Menentukan populasi target dan teknik sampling yang dipakai. Teknik *sampling* yang dipakai yaitu *total sampling* karena jumlah sampel yang digunakan pada penelitian ini < 30 peserta didik dan untuk menghindari generalisasi yang bias.
- e. Penyiapan Instrumen Penelitian:

Memilih atau membuat instrumen yang *valid* dan *reliable* untuk mengukur variabel penelitian. Pada penelitian ini menggunakan instrumen tes dalam bentuk soal pilihan ganda dan non tes dalam bentuk angket atau kuisioner yang telah ditetapkan indikator untuk mengukur pengaruh variabel bebas (*independent variable*) terhadap variabel terikat (*dependent variable*).

#### Tahap Pelaksanaan : Pengumpulan Data

- a. Pelaksanaan *Pretest*:  
Memberikan *pretest* kepada responden untuk mengukur kondisi awal.
- b. Memberikan Perlakuan:  
Memberikan perlakuan terhadap responden dengan mengimplementasikan *blended learning* dan penggunaan *platform* Canva dalam proses pembelajaran.
- c. Pengumpulan Data :
  - a) *Pretest*  
Melakukan pengumpulan data tahap pertama.
  - b) Melakukan eksperimen atau percobaan  
Menerapkan *blended learning* dan penggunaan *platform* Canva
  - c) *Posttest*  
Pengumpulan data tahap kedua meliputi kegiatan *posttest* untuk melihat capaian peserta didik setelah dilakukan perlakuan berbeda.
  - d) Penyebaran Kuisioner atau Angket

Kuisisioner atau angket diberikan untuk mengetahui respon peserta didik dalam pembelajaran dengan menggunakan *blended learning* dan penggunaan *platform canva*.

#### **Tahap Akhir : Analisis dan Pelaporan**

Abdullah, dkk. (2022:91) dalam proses analisis data, terdapat beberapa tahapan sederhana yang dilakukan yaitu *editing*, pemberian skor, membuat *coding*, *cleaning*, tabulasi data, analisis deskriptif, dan analisis inferensial.

- a. Tahap Persiapan  
Mempersiapkan seluruh data yang sudah dikumpulkan, cek kelengkapannya atau isi instrumen dalam pengumpulan data.
- b. Tabulasi
  - a) Memberi skor pada angket.
  - b) Memberi kode pada item yang diberikan skor
  - c) Melakukan perubahan data, menyesuaikan dan memodifikasi sesuai dengan teknik analisis yang diterapkan.
- c. Menganalisis Data
  - a) Memilih uji statistik yang sesuai dengan desain dan jenis penelitian.
  - b) Melakukan analisis dalam rangka pengujian hipotesis penelitian.
- d. Mengintrepretasi Data Hasil Analisis
  - a) Mengintrepretasikan hasil analisis data secara hati-hati dan

melakukan perbandingan dengan hasil penelitian terdahulu.

- b) Mendeskripsikan arti temuan hasil analisis dalam konteks teori dan praktik.
- e. Menarik Kesimpulan
  - a) Menarik kesimpulan berdasarkan hasil analisis data, apakah hipotesis diterima atau ditolak.
  - b) Menjelaskan keterbatasan penelitian dan implikasi hasil penelitian dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan praktis.

#### **Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data**

Data penelitian ini menggunakan data primer dan data sekunder. Data primer berupa nilai *pretest* dan *posttest* yang didapatkan dengan instrumen tes dan data respon peserta didik didapatkan dengan menggunakan angket/kuisisioner. Sedangkan untuk data sekunder menggunakan data Rapor Pendidikan SMAS Islam Terpadu Hasanka yang *direlease* oleh kemendikbud tahun 2023 dan 2024, serta data nilai Sumatif Akhir Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2024/2025

#### **Teknik Analisis Data**

Data mentah dianalisis menggunakan uji prasyarat instrumen yang terdiri dari uji validitas dan reabilitas, kemudian ketika sudah memenuhi persyaratan uji instrumen, kemudian dilanjutkan uji normalitas, uji homogenitas, uji regresi linear berganda, uji hipotesis yang terdiri dari : uji t dan uji f, uji koefisien determinasi

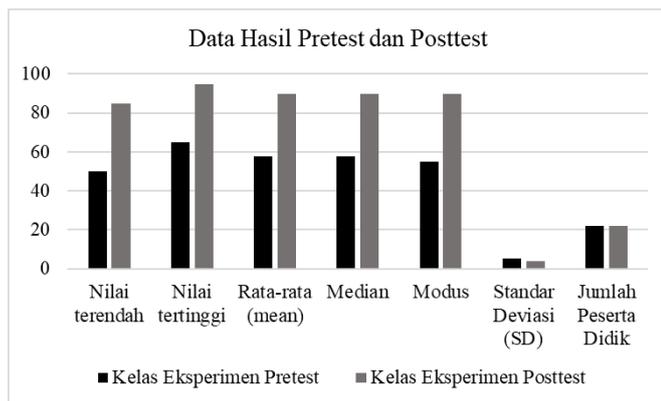
(R<sup>2</sup>), dan uji N-gain. Seluruh data diolah menggunakan aplikasi SPSS 21.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Tabel 1 Penyebaran Data Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Penyebaran Data	Kelas Eksperimen	
	Pretest	Posttest
Nilai terendah	50	85
Nilai tertinggi	65	95
Rata-rata ( <i>mean</i> )	57,73	89,77
Median	57,50	90
Modus	55	90
Standar Deviasi (SD)	5,284	3,927
Jumlah Peserta Didik	22	22

Sumber: *Output Data SPSS 21*



Gambar 1. Data Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Dari tabel di atas diketahui nilai rata-rata *posttest* lebih tinggi daripada rata-rata nilai *pretest*. Nilai rata-rata *pretest* sebesar 57,73. Sedangkan nilai rata-rata *posttest* 89,77. Dari hasil tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dan positif hasil belajar sebelum dan setelah dilakukan perlakuan penerapan *blended learning* (X<sub>1</sub>) dan penggunaan *platform Canva* (X<sub>2</sub>).

**Hasil Uji Regresi Linier Berganda**

Dari hasil analisis uji regresi linier berganda didapatkan estimasi model persamaan regresi linear berganda sebagai berikut:

$$Y = \beta_0 + \beta_1 X_1 + \beta_2 X_2$$

$$Y = 17,596 + 0,117X_1 + 0,436X_2$$

Dimana:

Y = Hasil belajar

a = Konstanta (*Constanta*)

β = Koefisien regresi (*Coefficient*)

X<sub>1</sub> = *Blended Learning*

X<sub>2</sub> = Penggunaan *Platform Canva*

Dalam hasil analisis tersebut diketahui konstantanya 17,596 berarti apabila penerapan *blended learning* (X<sub>1</sub>) dan penggunaan *platform Canva* (X<sub>2</sub>) sama dengan nol atau dianggap konstan maka hasil belajarnya adalah 17,596. Koefisien regresi penerapan *blended learning* (X<sub>1</sub>) yaitu 0,117 dapat diartikan setiap kenaikan variabel X<sub>1</sub> akan meningkatkan hasil belajar (Y) sebesar 0,117. Koefisien regresi penggunaan *platform Canva* (X<sub>2</sub>) yaitu 0,436 dapat diartikan setiap kenaikan variabel X<sub>2</sub> akan meningkatkan hasil belajar (Y) sebesar 0,436.

**Hasil Uji Koefisiensi Determinasi (R<sup>2</sup>)**

Tabel 2. Hasil Uji Koefisiensi Determinasi (R<sup>2</sup>)

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,951 <sup>a</sup>	,904	,893	,420

Sumber: *Output Data SPSS 21*

Hasil analisis koefisiensi determinasi (R<sup>2</sup>) pada tabel 2 menunjukkan nilai R square 0,904 atau 90,4%. Dari hasil tersebut dapat diinterpretasikan bahwa variabel bebas yang terdiri dari penerapan *blended learning* (X<sub>1</sub>) dan penggunaan *platform canva* (X<sub>2</sub>) dapat menjelaskan pengaruhnya secara signifikan terhadap hasil belajar (Y) kelas XI sejumlah 90,4%. Sisanya sejumlah 9,6% dipengaruhi oleh

variabel lain yang tidak terdapat pada penelitian ini.

### Hasil Uji t

Tabel 3 Hasil Uji t

Pengaruh	Sig	Keterangan
X <sub>1</sub> -Y	0,023<0,05	ha diterima
X <sub>2</sub> -Y	0,000<0,05	ha diterima

Sumber: *Output Data SPSS 21*

Hasil uji t pada tabel 3 diketahui masing-masing nilai sig (signifikasi) dari setiap variabel bebas (*independent variable*) < 0,05. Jadi dapat diambil kesimpulan hipotesisnya dapat dijabarkan sesuai dengan pernyataan berikut ini:

a. Pengaruh *Blended Learning* (X<sub>1</sub>) terhadap Hasil Belajar (Y)

Berdasarkan hasil uji t pada tabel 3. diketahui nilai sig (signifikasi) pada variabel *blended learning* (X<sub>1</sub>) yaitu sebesar 0,023 < 0,05. Jadi hipotesisnya dapat disimpulkan menolak h<sub>0</sub> dan menerima ha. Artinya terdapat pengaruh positif dan signifikan dari *blended learning* (X<sub>1</sub>) terhadap hasil belajar (Y).

b. Pengaruh Penggunaan *Platform Canva* (X<sub>2</sub>) terhadap Hasil Belajar (Y)

Hasil uji t pada tabel 3. menunjukkan nilai sig (signifikasi) pada variabel penggunaan *platform Canva* (X<sub>2</sub>) yaitu 0,00 < 0,05. Jadi dapat diambil kesimpulan menolak h<sub>0</sub> dan menerima ha. Artinya, terdapat pengaruh positif dan signifikan dari penggunaan *platform Canva* (X<sub>2</sub>) terhadap hasil belajar (Y).

### Hasil Uji F

Tabel 4 Hasil Uji F

Pengaruh	Sig	Keterangan
X <sub>1</sub> dan X <sub>2</sub> terhadap Y	0,000<0,05	ha diterima

Sumber: *Output Data SPSS 21*

Hasil uji F pada tabel 4 menunjukkan nilai sig (signifikasi) F sebesar 0,00 < 0,05. Jadi dapat disimpulkan menerima ha dan menolak h<sub>0</sub>, artinya terdapat pengaruh secara positif dan signifikan variabel penerapan *blended learning* (X<sub>1</sub>) dan penggunaan *platform canva* (X<sub>2</sub>) terhadap hasil belajar (Y).

### Hasil Uji N-Gain

Tabel 5. Hasil Uji N-Gain Score

	N	Minimum	Maximum	Mean
NGain_Score	22	,57	,88	,7601
NGain_Persen	22	57,14	87,50	76,0101
Valid (listwise)	N 22			

Sumber: *Output Data SPSS 21*

Tabel 6. Intepretasi Hasil Uji N-Gain

Kelas	Skor N-Gain	Kategori N-Gain	Persentase N-Gain	Tingkat Keefektifan
Eksperimen	0,76	Tinggi	76%	Efektif

Sumber: *Output Data SPSS 21*

Dari tabel 5 diperoleh hasil *N-Gain* dengan skor 0,7601 dan dengan persentase mencapai 76,01%. Perolehan tersebut diinterpretasikan lebih lanjut pada tabel 6. Dengan skor perolehan sejumlah 0,76 kategori skor N-Gain yang dicapai adalah tinggi, sedangkan berdasarkan tingkat keefektifannya persentase N-Gain yang diperoleh adalah 76%,

berdasarkan kretrianya hasil ini menunjukkan capaian efektif. Maka dapat disimpulkan bahwa penerapan *blended learning* ( $X_1$ ) dan penggunaan platform canva ( $X_2$ ) terbukti efektif.

### **Pengaruh Pembelajaran Blended Learning Terhadap Hasil Belajar**

Dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan di SMAS Islam Terpadu Hasanka, diperoleh hasil uji hipotesis menggunakan uji t pada variabel bebas penerapan *blended learning* ( $X_1$ ) memperoleh nilai sig (signifikasi)  $0,023 < 0,05$ . Dari hasil tersebut dapat diambil kesimpulan hipotesisnya,  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Artinya, terdapat pengaruh secara positif dan signifikan variabel bebas penerapan *blended learning* ( $X_1$ ) pada penelitian ini terhadap hasil belajar ( $Y$ ). Berdasarkan kesimpulan tersebut didukung oleh pendapat Ahmad, dkk. (2021:7) yang menyatakan bahwa dengan adanya penerapan pembelajaran blended learning dengan memanfaatkan sarana dan prasarana teknologi dan internet dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan peserta didik dengan akses informasi yang luas dan *up to date*. Kemudahan akses informasi yang bersumber dari berbagai media (*multiresource*) bisa meningkatkan pemahaman luas yang akan berdampak pada peningkatan hasil belajarnya. Selaras dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Aini, dkk. (2021), hasil penelitian yang relevan menunjukkan bahwa metode blended learning efektif digunakan karena terdapat peningkatan hasil belajar dilihat dari nilai rata-rata dari sebelum diberikan

perlakuan (*pretest*) dan setelah diberikan perlakuan *posttest*.

### **Pengaruh Penggunaan Platform Canva Terhadap Hasil Belajar**

Dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan di SMAS Islam Terpadu Hasanka, diperoleh hasil uji hipotesis menggunakan uji t pada variabel bebas penggunaan *platform* Canva ( $x_2$ ) memperoleh sig (signifikasi)  $0,00 < 0,05$ . Dari hasil tersebut dapat diambil kesimpulan hipotesisnya,  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Artinya, terdapat pengaruh positif dan signifikan variabel bebas penggunaan *platform* Canva ( $X_2$ ) pada penelitian ini terhadap hasil belajar ( $Y$ ). Kesimpulan tersebut didukung oleh pendapat Wulandari dan Madinillah (2022) penggunaan aplikasi Canva sangat mendukung pendidik merancang desain pembelajaran dalam melakukan transfer informasi mengenai materi pembelajaran kepada peserta didik. Ditambah lagi dalam pembelajaran ekonomi banyak materi bersifat abstrak sehingga dengan penggunaan Canva dapat membantu peserta didik untuk memahami materi yang abstrak dengan bentuk visual atau video yang lebih mudah dipahami dan lebih menarik. Dengan adanya kemudahan tersebut berdampak terhadap peningkatan pemahaman dan hasil belajar peserta didik. Selaras dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Yulianti, dkk. (2023) yang menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan pada skor tes dengan penerapan pembelajaran dengan menggunakan media berbasis Canva yang memiliki skor tes rata-rata lebih tinggi apabila dibandingkan sebelum dan

sesudah dilakukan perlakuan, sedangkan berdasarkan hasil uji hipotesis menunjukkan penggunaan media berbasis Canva berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar.

### **Pengaruh Secara Simultan Pembelajaran *Blended Learning* dan Penggunaan Platform Canva Terhadap Hasil Belajar**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di SMAS Islam Terpadu Hasanka, diperoleh hasil uji F secara simultan diperoleh nilai sig (signifikansi) F sebesar  $0,000 < 0,05$ . Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan hipotesisnya,  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Artinya, terdapat pengaruh positif dan signifikan variabel bebas pada penelitian ini yaitu penerapan *blended learning* ( $X_1$ ) dan penggunaan platform Canva ( $X_2$ ) terhadap hasil belajar ( $Y$ ). Kesimpulan tersebut didukung oleh pendapat Wahyu, dkk. (2020) yang menyatakan bahwa hasil riset menunjukkan paradigma pembelajaran dapat berubah dengan memanfaatkan media pembelajaran yang terintegrasi dengan adanya penggunaan teknologi, peserta didik tidak hanya berstatus sebagai objek namun merupakan bagian utama dalam pembelajaran, paradigma ini bisa membantu peserta didik untuk mempunyai rasa kepercayaan diri sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih interaktif, partisipatif dan kolaboratif. Di samping itu, dengan memanfaatkan media pembelajaran pendidik dapat menghemat waktu saat menjelaskan materi pembelajaran, serta meningkatkan minat belajar peserta didik dan memusatkan perhatian peserta didik. Dengan memanfaatkan platform Canva dapat bertujuan

untuk menumbuh kembangkan kreatifitas dan keterampilan dalam memanfaatkan teknologi dan informasi sehingga akan berdampak terhadap kualitas pembelajaran dan hasil belajar peserta didik.

Dari hasil tes, diperoleh nilai pretest dan posttest dengan peningkatan yang signifikan. Hal ini menunjukkan capaian hasil belajar sebelum dan sesudah penerapan *blended learning* ( $X_1$ ) dan penggunaan platform Canva ( $X_2$ ) memiliki pengaruh berupa perbedaan capaian hasil belajar yang cenderung meningkat. Diketahui nilai rata-rata pretest sebesar 57,73 dan setelah dilakukan perlakuan penerapan *blended learning* ( $X_1$ ) dan penggunaan platform Canva ( $X_2$ ), nilai posttest yang diperoleh meningkat rata-ratanya menjadi 89,77. Terdapat peningkatan nilai pretest dan posttest sebesar 32,04. Hal ini didukung oleh hasil penelitian dari Aini, dkk (2021) bahwa terdapat peningkatan skor pada penerapan *blended learning* ditinjau dari hasil belajar siswa, dari hasil penelitian ini menunjukkan metode ini efektif digunakan karena terdapat peningkatan nilai hasil belajar sebelum diberikan perlakuan pretest setelah diberikan perlakuan *posttest*.

Pada hasil uji determinasi ( $R^2$ ) diperoleh nilai  $R^2$  sebesar 0,904, hal ini dapat diartikan pengaruh variabel bebas penerapan *blended learning* ( $X_1$ ) dan penggunaan platform Canva ( $X_2$ ) terhadap hasil belajar ( $Y$ ) memiliki pengaruh yang signifikan yaitu sebesar 90,4%, sisanya 9,6% dipengaruhi oleh variabel lain diluar penelitian ini. Sesuai dengan pendapat

Sukma, dkk (2022) terdapat perbedaan hasil belajar pencapaian aspek kognitif siswa berbantuan *blended learning*, melalui penerapan *blended learning* dapat menumbuhkan semangat siswa sehingga terdapat peningkatan kemampuan kognitif siswa dari level mengingat (C1) hingga mencipta (C6).

Pada hasil perhitungan N-Gain diperoleh skor 0,7601 dan dengan persentase mencapai 76,01%. Dengan skor perolehan sebesar 0,76 kategori skor N-Gain yang dicapai adalah tinggi, sedangkan berdasarkan tingkat keefektifannya persentase N-Gain yang diperoleh adalah 76%, berdasarkan kretrianya hasil ini menunjukkan capaian efektif. Maka dapat disimpulkan bahwa bahwa penerapan *blended learning* ( $X_1$ ) dan penggunaan *platform canva* ( $X_2$ ) terbukti efektif. Hal ini didukung oleh pendapat Yulianti (2023) yang menyatakan bahwa dari hasil skor tes dapat disimpulkan ada perbedaan yang signifikan skor tes pada kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan dengan metode *blended learning* yang memiliki nilai rata-rata lebih tinggi dari skor rata-rata sebelum dan sesudah dilakukan perlakuan.

Dari hasil pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa penerapan *blended learning* dan penggunaan *platform Canva* efektif diterapkan dan memiliki pengaruh secara signifikan dan positif terhadap hasil belajar peserta didik, hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **Kesimpulan**

Penelitian ini menyimpulkan bahwa bahwa penerapan *blended learning* ( $X_1$ ) dan penggunaan *platform canva* ( $X_2$ ) terbukti efektif. Hasil pembahasan juga menjelaskan bahwa penerapan *blended learning* dan penggunaan *platform Canva* efektif diterapkan dan memiliki pengaruh secara signifikan dan positif terhadap hasil belajar peserta didik, hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik.

### **Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, terdapat beberapa saran yang peneliti berikan sebagai berikut:

#### 1. Bagi Sekolah

Disarankan agar sekolah dapat memfasilitasi guru untuk menyelenggarakan pelatihan atau *workshop* agar semua guru di sekolah dapat berbagi pengalaman dan *best practice* sehingga para guru mampu menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran abad 21 yaitu pembelajaran yang terintegrasi dengan teknologi.

#### 2. Bagi Guru

Guru dapat mengkombinasikan berbagai sumber belajar (video, infografis, animasi) yang dapat dibuat dengan *canva* agar kegiatan pembelajaran lebih menarik dan inovatif. Guru juga bisa membuat catatan reflektif untuk mengevaluasi pembelajaran apakah sudah mencapai tujuan pembelajaran atau perlu ada yang diperbaiki. Selain itu untuk membuat peserta didik lebih aktif guru

juga bisa menyediakan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) berbasis digital yang dapat dikerjakan secara kolaboratif.

### 3. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat dipergunakan sebagai bahan referensi oleh peneliti lain khususnya mengenai pengaruh variable *blended learning* (X1) dan *platfrom* Canva (X2) terhadap hasil belajar (Y) dan peneliti lain dapat mengembangkan apa yang belum dibahas dalam penelitian ini mengenai penerapan model pembelajaran *blended learning* dengan model lainnya dan kombinasi berbagai variabel bebas lainnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, K., Jannah, M., Aiman, U., Hasda, S., Fadilla, Z., Taqwin, Masita., Ardiawan., K.N., Sari, M.E. (2022). Metodologi Penelitian Kuantitatif. Aceh : Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Ahmad, V. I., Ikmal, H., Mumtahana, L., & Fatmala, E. (2021). *Blended learning* Solusi Pembelajaran di Era Pandemi. Nawa Litera Publishing.
- Aini, F. N., Emanuel, E. P. L., & Chamidah, A. (2021). Efektivitas penerapan model *blended learning* berbasis google classroom ditinjau dari motivasi belajar dan hasil belajar siswa pada pokok bahasan trigonometri kelas XI IPA-1 SMA Hang Tuah 4 Surabaya. *Briliant: Jurnal Riset dan Konseptual*, 6(2), 303-308.
- Amalia, S., Hakim, L., & Ikhlas, I. (2023). Penggunaan *blended learning* system dengan model flip classroom dalam pembelajaran bahasa Arab (studi kasus Di MTsS. Sepatan). *Al-Muyassar: Journal of Arabic Education*, 2(1), 108-129.
- <https://raporpendidikan.dikdasmen.go.id/download-report>. Diakses pada 26 November 2023
- Hartanto, Dicki dan Sri Yuliani. 2019. Statistik Riset Pendidikan. Penerbit Cahaya Firdaus, Pekanbaru. 160 Halaman
- Hartanto, Dicki. 2014. *Analisis Biaya Penyelenggaraan Pendidikan di Sekolah Menengah Farmasi*. Jurnal Ilmiah Ekotrans Vol. 14 No. 2 Juli 2014. ISSN. 1411-4615
- Khasanah, I., Musa, M. M., & Rini, J. (2023, July). Kurikulum Merdeka Belajar melalui Pembelajaran Abad 21 untuk Meningkatkan Kompetensi 4C Siswa Madrasah Ibtidaiyah. In *Prosiding SEMAI: Seminar Nasional PGMI* (Vol. 2, pp. 22-34).
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan. (Online). (<https://pelayanan.jakarta.go.id/download/regulasi/peraturan-pemerintah-nomor-19-tahun-2005-tentang-standar-pendidikan-nasional.pdf>) Diakses pada 26 November 2023
- Puspitarini, D. (2022). *Blended learning* sebagai model pembelajaran abad 21. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 7(1), 1-6.
- Rahmi, Ulfia., Azrul. (2022). Desain dan Implementasi *Blended Learning* Integrasi Teknologi dan Paedagogi. Yogyakarta: CV ANDI OFFSET.
- Sugiyono. (2023). Statistik untuk Penelitian. Bandung: CV ALFABETA.
- Sukma, R. R., Ismiyanti, Y., & Ulia, N. (2022). Pengaruh *Blended Learning* dengan model Flipped Classroom berbantuan video terhadap hasil belajar kognitif kompetensi IPA kelas V. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 142-156.

- Wahyu, Y., Edu, A. L., & Nardi, M. (2020). Problematika pemanfaatan media pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 6(1), 107.
- Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas penggunaan aplikasi canva sebagai media pembelajaran ipa mi/sd. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 102-118.
- Yulianti, A., Fazriyah, N., & Saraswati, A. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran canva terhadap hasil belajar peserta didik di Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(3), 104-111.