

Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Pada Materi Bioteknologi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X di UPT SMA NEGERI 1 Wajo

Andi Nurul Nubuwah,¹ Panessai Sir Jc,² Muh. Kemal Nasser Panessai^{3*}, Syamsu Rijal⁴
Indra Pratama Ali Aman⁵

^{1,2,3,4,5} Prodi Pendidikan Biologi, Universitas Puangrimaggalatung, Indonesia

* e-mail korespondensi: kemalwidya49.wk@gmail.com

Keywords:

Learning media; animated videos; Canva application; learning outcomes

ABSTRACT

This study assesses the effect of animated video learning media, specifically, the use of the Canva application for biotechnology materials, on the learning outcomes of Class X students at UPT SMA Negeri 1 Wajo in South Sulawesi, Indonesia. This study used a quantitative research approach, a quasi-experimental method and a one-group pretest-posttest design. Purposive sampling was employed. The sample was Class X.1, which had 22 students as the treatment group, and Class X.3, which had 23 students as the control group. Media expert validation instruments, material expert validation and learning outcome tests were used. The results of the hypothesis test show that the paired sample *T* test obtained a significance (two-tailed) value of $0.000 < 0.05$. Thus, it can be concluded that using animated video learning media from the Canva application for biotechnology materials has an effect on learning outcomes.

Kata Kunci:

Media pembelajaran; video animasi; aplikasi Canva; hasil belajar

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi Canva pada Materi Bioteknologi terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X di UPT SMA Negeri 1 Wajo. Penelitian ini mengacu pada pendekatan penelitian kuantitatif. Dengan metode eksperimen semu (*quasi eksperimen*) dan Desain *One group Pretest-Posttest design*. Teknik pengambilan sampel adalah Purposive Sampling. Sampel yang digunakan adalah kelas X.1 sebanyak 22 siswa sebagai kelompok eksperimen dan X.3 sebanyak 23 siswa sebagai kelompok kontrol. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa instrumen validasi ahli media, validasi ahli materi dan tes hasil belajar. Berdasarkan hasil uji hipotesis, diketahui *Uji Paired Sample T Test* diperoleh nilai Sig (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penerapan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi Canva pada materi bioteknologi terhadap hasil belajar.

Submitted: 29-Mei-2025;

Accepted: 25-Juni-2025;

Published: 30-Juni-2025



This is an open access article under the
CC-BY-SA license

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan unsur yang sangat berpengaruh dan sebagai faktor penentu terhadap mutu dari sumber daya manusia dalam suatu negara (Ega Safitri & Titin, 2021). Peningkatan mutu pendidikan terus dilakukan guna menyesuaikan dengan perkembangan zaman. (Dermawan et al., 2023) mengemukakan bahwa pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam perkembangan manusia, karena pendidikan dapat membantu seseorang untuk memahami dunia di sekitar mereka, memahami bagaimana peran mereka dalam masyarakat dan mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan kehidupan di masa depan. Oleh sebab itu, Guna meningkatkan mutu pendidikan dapat dilakukan dengan melakukan inovasi dalam proses kegiatan belajar mengajar, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran inovatif.

Media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang memegang peranan penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran (Kresnandya, 2020). Dalam pembelajaran, guru sering kali menggunakan media pembelajaran sebagai mediator untuk menyampaikan materi agar siswa dapat memahaminya. Media pembelajaran sangat diperlukan untuk meningkatkan, membangkitkan keinginan dan minat baru dalam proses pembelajaran (Asnawati, & Sutiah, 2023). Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar akan memberikan keefektifan proses pembelajaran dan siswa dapat dengan mudah memahami materi pelajaran pada saat itu. Pernyataan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan (Nurrita, 2018) yang mengemukakan bahwa Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga materi yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien.

Lebih lanjut (Aulia, 2023) menambahkan bahwa saat ini media pembelajaran telah mengalami kemajuan dan berkembang seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan, teknologi, dan komunikasi. Perkembangan IPTEK yang sangat pesat ini memunculkan berbagai teknologi canggih yang turut membantu aktivitas manusia, salah satunya di dunia pendidikan memunculkan berbagai aplikasi yang sangat mudah dipelajari dan dimanfaatkan menjadi media pembelajaran. Hal ini dinyatakan (Astrini et al., 2020) bahwa dalam berkembangnya teknologi didalam dunia pendidikan sekarang, guru maupun siswa dapat mencari dan menemukan berbagai informasi mengenai pengetahuan dengan cepat melalui jaringan internet. Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa adalah media aplikasi *Canva*.

Canva merupakan aplikasi pengolah desain grafis yang penggunaannya mudah dan praktis, juga gratis. Aplikasi *Canva* dapat membantu memberikan kemudahan layanan bagi pendidik dan siswa yang berhubungan dengan pembuatan konten-konten pendidikan dengan hanya bermodalkan koneksi internet yang stabil (Citradevi, 2023). Media aplikasi *Canva* juga dapat memudahkan siswa dalam memahami pelajaran dikarenakan media ini dapat menampilkan teks, video, animasi, audio, gambar, grafik dan lain-lain sesuai dengan tampilan yang diinginkan dan dapat membuat siswa untuk fokus memperhatikan pelajaran karena tampilannya yang menarik sehingga media pembelajaran aplikasi *Canva* layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dari aplikasi *Canva* praktis ini bagi pemula dalam menampilkan materi pembelajaran yang unik dan kreatif sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa (Zebua, 2023).

Dalam penelitian ini, aplikasi *Canva* digunakan untuk mengembangkan produk media pembelajaran video animasi untuk membantu siswa memahami secara langsung isi pembelajaran. Tujuan dari pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *Canva* ini yaitu agar siswa bisa lebih aktif dan mudah dalam memahami materi pembelajaran. Selain itu dapat membantu guru dalam menghidupkan suasana kelas agar proses pembelajaran tidak monoton, serta siswa dapat termotivasi untuk belajar. Pernyataan ini sejalan dengan (Irawan

et al., 2023) yang menyatakan media video animasi dapat memberikan wawasan yang luas kepada siswa dalam membangun pengetahuannya sendiri, pembelajaran yang tidak monoton, dan siswa paham materi yang abstrak menjadi konkret.

Hasil belajar menjadi hal penting yang dapat membagikan informasi mengenai kemajuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dengan kata lain, hasil belajar menjadi tolak ukur utama untuk mengevaluasi kemajuan individu dalam menguasai materi pelajaran dan mengembangkan kompetensi yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran siswa (Hartini & Robinson, 2020). Hasil belajar merupakan hasil nilai yang berbentuk angka atau huruf yang didapat oleh siswa dari tingkat pencapaian kompetensi siswa setelah menjalani proses pembelajaran melalui sebuah tes atau ujian yang disampaikan oleh guru. Pernyataan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan (Wulandari et al., 2021) yang mengemukakan bahwa hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu yang di capai oleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar.

Dalam pemanfaatan media pembelajaran melalui aplikasi *Canva* ini, terdapat suatu alasan menarik yang perlu dibahas yaitu dampak dari kemajuan zaman di mana teknologi digunakan untuk mempermudah pekerjaan manusia (Jannah, Feryana N. Miftahul, et al.2023). Salah satu mata pelajaran yang juga menggunakan aplikasi *Canva* sebagai media pembelajarannya adalah pembelajaran Biologi. Biologi merupakan salah satu dari sekian banyak mata pelajaran yang dinilai oleh siswa termasuk dalam kelompok cukup sulit untuk dipahami. Hal ini disebabkan oleh sejumlah konsep abstrak yang membuat siswa cenderung ingin menghindar saat menghadapi materi tersebut. Mata pelajaran Biologi yang diajarkan seharusnya lebih dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari sehingga membuat siswa memiliki kesan bahwa pembelajaran Biologi dapat berguna dalam kehidupan nyata.

Berdasarkan kondisi nyata hasil observasi di sekolah selama Praktik Pengalaman Lapangan (PPL), ditemukan bahwa guru kurang menyesuaikan pembelajaran dengan kebutuhan siswa dalam menggunakan media pembelajaran yang menarik saat aktivitas belajar mengajar di kelas, khususnya masalah penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Menurut (Rahmatullah et al., 2020) aplikasi *Canva* adalah media pembelajaran yang sangatlah tepat, karena berisi template yang dapat digunakan untuk mendesain konten materi dengan menarik sehingga proses pembelajaran efektif.

Guru Biologi di UPT SMA Negeri 1 Wajo, menerapkan metode diskusi dan presentasi dalam proses belajar mengajar yang menyebabkan sebagian siswa malas dan kurang memperhatikan dalam penyampaian materi yang disampaikan oleh temannya, dan guru masih minim menggunakan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi sesuai perkembangan zaman terhadap aplikasi-aplikasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran, sehingga menjadi salah satu yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa karena tidak didukung oleh media pembelajaran yang menarik, kreatif dan inovatif yang dapat menciptakan suasana baru agar tidak membosankan selama proses belajar dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut (Aji & Wulandari, 2021) hasil belajar diperoleh dari model pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi *Canva* pada Materi Bioteknologi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X di UPT SMA Negeri 1 Wajo. Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi guru dalam memilih media pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa di era digital saat ini.

Sesuai latar belakang masalah yang telah diuraikan tersebut, maka terdapat rumusan masalah yaitu apakah terdapat Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi *Canva* pada Materi Bioteknologi terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X di UPT SMA Negeri 1 Wajo. Sesuai dengan latar belakang dan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan penelitian ini untuk mengetahui apakah terdapat Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis

Aplikasi *Canva* pada Materi Bioteknologi terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X di UPT SMA Negeri 1 Wajo.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini mengacu pada pendekatan penelitian kuantitatif. Sedangkan jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu penelitian eksperimen semu (*quasi eksperimen*). Desain penelitian yang digunakan adalah *One group Pretest-Posttest design*, yang melibatkan dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang dimana kelompok eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *Canva* pada materi bioteknologi dan kelompok kontrol diberikan perlakuan pembelajaran konvensional.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMA Negeri 1 Wajo Kabupaten Wajo pada semester genap tahun ajaran 2024/2025 yang terdiri dari 8 kelas yang berjumlah 271 siswa yaitu laki-laki berjumlah 131 siswa dan perempuan berjumlah 140 siswa. Sampel yang digunakan adalah 2 kelas yang diambil dengan menggunakan Teknik Purposive Sampling yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu, yaitu kelas X.1 sebanyak 22 siswa sebagai kelompok eksperimen dan X.3 sebanyak 23 siswa sebagai kelompok kontrol.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi, tes dan validasi.

- a. Observasi, selama kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL), peneliti telah melakukan observasi langsung terhadap proses pembelajaran di sekolah ini, sehingga peneliti memilih pemahaman awal mengenai kondisi nyata yang terjadi di kelas, khususnya terkait penggunaan media pembelajaran.
- b. Tes, pada penelitian ini menggunakan tes berupa pretest dan posttest. Bentuk tesnya adalah pilihan ganda berjumlah 20 soal.
- c. Validasi, validasi dilakukan oleh validasi ahli media dan ahli materi. Lembar validasi ahli media dilakukan oleh 1 dosen prodi pendidikan biologi universitas puangrimaggalung dan 1 ahli materi guru biologi di UPT SMA Negeri 1 Wajo, yang selanjutnya masukan yang diberikan tersebut dapat digunakan sebagai bahan revisi selanjutnya.

Dengan instrumen penelitian yang digunakan adalah Instrumen Validasi untuk Ahli Media dan Ahli Materi serta tes hasil belajar berupa pretest dan posttest dalam bentuk soal pilihan ganda 20 nomor. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini ada 3 cara, yaitu:

1. Lembar Validasi Ahli

Hasil validasi dari ahli materi dan ahli media, akan digunakan sebagai skor untuk menguji kelayakan media dan materi yang di kembangkan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

Keterangan :

P= Presentasi Validitas

F= Jumlah Skor hasil pengumpulan data

N = Skor Maksimal

Tabel 1 Presentasi Kriteria Validitas.

Skala Presentasi	Kriteria Kelayakan
81% - 100%	Sangat Valid
61% - 80%	Valid
41% - 60%	Kurang Layak
21% - 40%	Tidak Valid
0% - 20%	Sangat Tidak Valid

Sumber Jannah & Julianto dalam (Asnawati, & Sutiah, 2023)

2. Analisis Data Hasil Belajar Siswa

Data yang diperoleh untuk mengukur hasil belajar siswa yang diperoleh dari tes awal sebelum diberikan perlakuan dan tes akhir setelah diberikan perlakuan. Hasil-hasil tes hasil belajar siswa, akan dilakukan dengan langkah-langkah berikut:

a. Menentukan Skor

Pemberian skor dari tes hasil belajar ini dari hasil *pretest-posttest* di kelas kontrol dan kelas eksperimen, dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$X = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

x	= Rata-rata Skor Hasil Belajar
$\sum x$	= Jumlah total skor hasil belajar siswa
N	= Jumlah soal

b. Perhitungan Skor Gain

Analisis data hasil belajar dilakukan dengan membandingkan hasil nilai dari pretest dan posttest. Adapun rumus N-Gain yang digunakan:

$$N \text{ Gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{skor Maksimal} - \text{Skor Pretest}}$$

Tabel 2 Presentasi Hasil Belajar Siswa

Presentasi	Kriteria
$-1,00 < g < 0,00$	Menurun
$g = 0,00$	Stabil
$0,00 < g < 0,30$	Rendah
$0,30 < g < 0,70$	Sedang
$0,70 < g < 1,00$	Tinggi

Sumber (Arifin et al., 2020)

3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Pengujian hipotesis menggunakan Uji Sample T-Test

dengan bantuan program SPSS 22. Kriteria penerimaan atau penolakan H_0 pada taraf signifikan 0,05 adalah sebagai berikut:

- a. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf signifikansi 5%, dan nilai probabilitas (sig) $< 0,05$ maka H_0 ditolak, dan H_a diterima.
- b. Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ pada taraf signifikansi 5%, dan nilai probabilitas (sig) $> 0,05$ maka H_0 diterima, dan H_a ditolak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Wajo dengan tujuan untuk melihat, menerapkan dan mengukur pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi *Canva* pada materi bioteknologi siswa kelas X. Pada penelitian ini terdapat dua kelas yang terdiri kelas eksperimen (X.1) dan kelas kontrol (X.3). Pada kelas eksperimen, peneliti menerapkan media pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi *Canva*, sementara pada kelas kontrol, peneliti menerapkan pembelajaran konvensional dengan mempresentasikan hasil diskusi pada LKPD yang diberikan.

Berdasarkan pengalaman peneliti selama Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di SMA Negeri 1 Wajo, maka peneliti memilih SMA Negeri 1 Wajo sebagai lokasi penelitian. Selain itu, pemilihan SMA Negeri 1 Wajo juga didasarkan pada keterbukaan pihak sekolah dalam menerima inovasi pembelajaran, serta tersedianya sarana dan prasarana yang memadai untuk pelaksanaan penelitian, seperti perangkat TIK dan akses internet.

Selain itu, selama kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL), peneliti telah melakukan observasi langsung terhadap proses pembelajaran di sekolah ini, sehingga peneliti memilih pemahaman awal mengenai kondisi nyata yang terjadi di kelas, khususnya terkait penggunaan media pembelajaran. Dalam proses belajar mengajar ditemukan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi biologi. Siswa menganggap pembelajaran biologi tergolong materi sulit. Kesulitan ini disebabkan oleh sejumlah konsep abstrak yang membuat siswa cenderung ingin menghindar saat menghadapi materi tersebut.

Guru mata pelajaran Biologi di UPT SMA Negeri 1 Wajo menerapkan metode diskusi dan presentasi dengan model pembelajaran yang bervariasi dengan mengikuti kurikulum yang ada yaitu kurikulum merdeka belajar. Namun guru harus memahami kondisi siswa selama proses belajar mengajar. Dengan memperhatikan tujuan pembelajaran dalam memilih, metode dan model pembelajaran serta media pembelajaran yang dapat memenuhi kebutuhan siswa dan juga dapat menarik minat belajar siswa. Sehingga dapat mendorong siswa dalam memahami materi yang disampaikan terkhususnya materi biologi. Salah satu media pembelajaran yang cocok untuk kurikulum merdeka adalah media video animasi berbasis aplikasi *Canva*.

Sebelum melakukan penelitian ke sekolah, peneliti terlebih dahulu melakukan validasi instrumen kepada ahli. Ini dilakukan untuk memastikan apakah instrumen yang akan digunakan untuk pre- dan post-test valid atau dapat digunakan. Validasi media dinilai oleh ahli media yaitu salah satu dosen program studi pendidikan biologi Universitas Puangrimaggalatung. Aspek yang dinilai pada validasi media yaitu aspek Relevansi dengan materi, Kualitas Visual, Bahasa, Durasi Video, Kreativitas dan keseluruhan. Sedangkan ahli materi dilakukan oleh ahli materi, yaitu salah satu guru biologi di UPT SMA Negeri 1 Wajo Aspek-aspek yang diperhatikan pada lembar validasi ahli materi adalah kesesuaian materi, bahasa, isi, model pembelajaran dan tujuan pembelajaran.

Berikut tabel hasil validasi ahli media dan ahli materi sebagai berikut:

Tabel 3 Hasil Validasi Ahli Media Dan Ahli Materi

Validator	Aspek penilaian	Skor jumlah	Pernyataan	Presentasi (%)	Kategori
Ahli media	Kreativitas	48	10	96	Sangat Valid
Ahli materi	Kesesuaian Materi	50	10	100	Sangat Valid

Tabel menunjukkan skor hasil validasi media adalah 48 yang menunjukkan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *canva* ini sangat valid dalam segi media animasi. Presentasi kriteria kelayakan menunjukkan nilai presentasi sebesar 96%. Sehingga, sesuai daftar presentasi pencapaian nilai tersebut termasuk pada kategori "Sangat Valid". Sedangkan skor hasil validasi materi adalah 50 yang menunjukkan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *canva* ini sangat valid dalam segi isi materi. Presentasi kriteria kelayakan menunjukkan nilai presentasi sebesar 100%. Sehingga, sesuai daftar presentasi pencapaian nilai tersebut termasuk pada kategori "Sangat Valid". Dapat disimpulkan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *canva* dapat dikatakan berkualitas sebagai media pembelajaran pada materi bioteknologi.

Selanjutnya pada penelitian ini, peneliti terlibat langsung dalam proses kegiatan belajar mengajar baik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sedangkan guru mata pelajaran terkait bertindak sebagai fasilitator selama kegiatan penelitian berlangsung. Hasil belajar siswa dapat dilihat dari uji N-Gain antara pretest dan posttest pada kelas X.1 (kelas eksperimen) dan X.3 (kelas kontrol) sebagai berikut:

Tabel 4 N-Gain Tes Hasil Belajar

Kelas	Rata-rata pretest	Rata-rata posttest	N-gain score (%)	Klasifikasi
Kontrol	47,75	90	70,3	Sedang
Eksperimen	46	99,75	88,75	Tinggi

Berdasarkan tabel dapat diketahui nilai rata-rata pretest pada kelas kontrol 47,75 dan posttest 90 dengan perolehan N-Gain 70,3%. sehingga termasuk kategori klasifikasi N-Gain Sedang. Sedangkan pada kelas eksperimen mendapatkan nilai rata-rata pretest 46 dan posttest 99,75 dengan perolehan nilai N-Gain 88,75% sehingga termasuk kategori klasifikasi N-Gain tinggi.

Tabel 5 Uji Paired Sample T-Test

		Paired Differences			T	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		
					Lower	Upper	
Pair 1	Pretest - Posttest	-48,864	16,105	3,434	-56,004	-41,723	,000
					14,231		

Sedangkan pada hasil analisis data dengan statistik uji paired sample t test diperoleh hasil sebesar $Sig (2-tailed)$ sebesar $0,000 < 0,05$ yang mengindikasikan bahwa terdapat pengaruh dari penerapan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *Canva* terhadap hasil belajar siswa sehingga dalam hal ini H_a diterima dan H_0 ditolak.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan didapatkan hasil bahwa terdapat pengaruh yang signifikan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *canva* pada materi bioteknologi terhadap hasil belajar siswa kelas x di UPT SMA Negeri 1 Wajo. Hal ini terlihat saat melakukan proses pembelajaran pada materi bioteknologi pada bulan April semester genap tahun ajaran 2024/2025.

SIMPULAN DAN USULAN KEBIJAKAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan penelitian ini, menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *Canva* pada materi bioteknologi memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas x di UPT SMA Negeri 1 Wajo.

Hal ini dibuktikan melalui hasil Uji Paired Sample T-Test yang menunjukkan hasil sig. Sebesar $0,000 < 0,05$ yang berarti terdapat perbedaan yang signifikansi antara hasil pretest dan posttest setelah penggunaan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *Canva*. Dengan demikian, hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis (H_0) ditolak, hasil ini mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *Canva* berpengaruh secara nyata terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Selanjutnya, peningkatan hasil belajar juga terlihat dari analisis nilai rata-rata dan uji N-Gain. Pada kelas kontrol pembelajaran konvensional rata-rata nilai pretest adalah 47,75 dan posttest 90, dengan perolehan nilai rata-rata N-gain sebesar 14,06, yang termaksud dalam kategori sedang. Sementara itu, pada kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *Canva*, rata-rata nilai pretest adalah 46, sedangkan nilai posttest meningkat menjadi 99,75 dengan nilai rata-rata N-Gain sebesar 18,43, yang termaksud kategori tinggi.

Perbedaan kategori N-Gain ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan media video animasi berbasis *Canva* lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Media video animasi dapat membantu visualisasi konsep-konsep bioteknologi yang bersifat abstrak sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, tampilan yang menarik dan interaktif dari *Canva* juga mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *Canva* merupakan media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Bioteknologi.

PUSTAKA ACUAN

- Aji, T. P., & Wulandari, S. S. (2021). Analisis Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray (TSTS) Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal of Office Administration : Education and Practice*, 1(3), 340–350. <https://doi.org/10.26740/joaep.v1n3.p340-350>
- Arifin, A. M., Pujiastuti, H., & Sudiana, R. (2020). Pengembangan media pembelajaran STEM dengan augmented reality untuk meningkatkan kemampuan spasial matematis siswa. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 7(1), 59–73. <https://doi.org/10.21831/jrpm.v7i1.32135>
- Asnawati, Y., & Sutiah, S. (2023). Pengembangan Media Vidio Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Journal of Islamic Education*, 9(1), 64–72. <https://doi.org/10.18860/jie.v9i1.22809>
- Astrini, F., N.M, R., & G.A. L.P, U. I. (2020). The Model of Strategies Employed by English Teachers in Teaching Writing Skill in National Plus Schools. *Journal of Education Research and Evaluation*, 4(1), 59. <https://doi.org/10.23887/jere.v4i1.23682>
- Aulia, T. D. (2023). *Pentingnya Teknologi Dalam Inovasi Pendidikan*. 1–6. <https://thesiscommons.org/y2aru/download?format=pdf>
- Citradevi, C. P. (2023). Canva sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran IPA: Seberapa Efektif? Sebuah Studi Literatur. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(2), 270–275. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v8i2.525>
- Dermawan, H., Malik, R. F., Suyitno, M., Dewi, R. A. P. K., Solissa, E. M., Mamun, A. H., & Hita, I. P. A. D. (2023). Gerakan Literasi Sekolah Sebagai Solusi Peningkatan Minat Baca Pada Anak Sekolah Dasar. *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 10(1), 311–328. <https://doi.org/10.47668/edusaintek.v10i1.723>
- Ega Safitri, & Titin. (2021). Studi Literatur: Pengembangan Media Pembelajaran dengan Video Animasi Powtoon. *Jurnal Inovasi Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 74–80. <https://doi.org/10.53621/jippmas.v1i2.12>
- Hartini, A., & Robinson, L. (2020). Hubungan Hasil Belajar Siswa dengan Kemampuan Menerapkan Nilai-nilai Pancasila. *Jurnal Kansasi*, 5(1), 81–91. <https://doi.org/10.31932/jpbs.v5i1.742>
- Irawan, T., Dahlan, T., & Fitriani, F. (2023). Analisis Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 7(01), 212–225. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v7i01.738>
- Kresnandya, T. F. (2020). Pengaruh Media Video Animasi Berbasis Powtoon Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Sub Konsep Vertebrata. *Jurnal Metaedukasi: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(1), 28–37. <https://doi.org/10.37058/metaedukasi.v2i1.1810>
- Nurrita, T. (2018). *Kata Kunci : Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa*. 03, 171–187.
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317–327.
- Wulandari, A. R., Masturi, M., & Fakhriyah, F. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Youtube terhadap Hasil Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3779–3785. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1251>
- Zebua, N. (2023). Potensi Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Praktis Bagi Guru Dan Peserta Didik. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 2(1), 229–234.