

Hasil Belajar Sejarah Siswa Dengan Media Pembelajaran *Canvas Instructure* Pada Kelas X Man 2 Banda Aceh

Nailis Sovia

Pendidikan Sejarah, FKIP,

Universitas Syiah Kuala

nailis2004.sovia@gmail.com

Abstract: : Hasil belajar sejarah masih menjadi permasalahan dalam proses pembelajaran, salah satunya disebabkan oleh kurang optimalnya penggunaan media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan media pembelajaran Canvas Instructure serta hasil belajar sejarah siswa kelas X-E1 MAN 2 Banda Aceh. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis pre-experimental design dan rancangan One-Shot Case Study. Sampel penelitian berjumlah 27 siswa. Data dikumpulkan melalui observasi dan posttest, kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif, uji normalitas Shapiro-Wilk, dan One Sample t-Test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan Canvas Instructure berbantuan model Blended Learning memperoleh hasil observasi sebesar 95% dengan kategori sangat baik. Rata-rata hasil belajar siswa mencapai 84,17, lebih tinggi daripada Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 80, dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 75%. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai thitung 1,935 > ttabel 1,714 pada taraf signifikansi 5%, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, Canvas Instructure berbantuan model Blended Learning efektif dalam meningkatkan hasil belajar sejarah siswa kelas X-E1 MAN 2 Banda Aceh.

Kata kunci: *Canvas Instructure, Blended Learning, Hasil Belajar, Media Pembelajaran*

Abstrak : History learning outcomes remain a challenge in the learning process, partly due to the suboptimal use of learning media that can enhance student engagement. This study aims to examine the implementation of Canvas Instructure as a learning medium and students' history learning outcomes in Class X-E1 at MAN 2 Banda Aceh. The study employed a quantitative approach using a pre-experimental design with a One-Shot Case Study. The sample consisted of 27 students. Data were collected through observation and a post-test, then analyzed using descriptive statistics, the Shapiro-Wilk normality test, and a One-Sample t-Test. The results showed that the implementation of Canvas Instructure supported by the Blended Learning model obtained an observation score of 95%, categorized as very good. The students' average learning outcome reached 84.17, exceeding the Minimum Mastery Criterion (KKM) of 80, with a learning mastery percentage of 75%. The hypothesis test showed a calculated t-value of 1.935 > the critical t-value of 1.714 at a 5% significance level, leading to the rejection of H_0 and acceptance of H_a . Therefore, Canvas Instructure supported by the Blended Learning model is effective in improving the history learning outcomes of Class X-E1 students at MAN 2 Banda Aceh.

Keywords: Canvas Instructure, Blended Learning, Learning Outcomes, Instructional Media.

Pendahuluan

Pendidikan merupakan sebuah proses yang melibatkan pengalaman, percobaan, pendekatan, serta pencarian yang dapat dilakukan oleh siapa saja tanpa dibatasi oleh ruang, waktu, maupun usia (Abidin et al., 2024), sebab hakikat pendidikan adalah proses belajar yang berlangsung sepanjang hayat (Abdullah & Ismail, 2025). Pendidikan menjadi landasan utama bagi kemajuan suatu bangsa, karena bangsa yang besar adalah bangsa yang senantiasa belajar dan menjadikan pendidikan sebagai kebutuhan pokok dalam kehidupannya (Ariona et al., 2023). Proses pendidikan tidak hanya terjadi di lembaga formal seperti sekolah dan perguruan tinggi, melainkan juga dapat diperoleh dari berbagai sumber dalam kehidupan sehari-hari mulai dari lingkungan keluarga, lingkungan kerja, lingkungan spiritual, hingga pengalaman sosial yang ditemui di jalanan tanpa seragam dan bangku formal (Fadlin, 2025).

Salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan berlangsung melalui proses pembelajaran di sekolah (Fadhli & Yoenanto, 2021). Pembelajaran yang baik tidak hanya bertujuan menyampaikan materi, tetapi juga mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan karakter peserta didik (Hanum, 2024). Untuk mencapai tujuan tersebut, guru memiliki peran penting dalam merancang pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik melalui pemilihan strategi, metode, dan media pembelajaran yang tepat sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif (Pratiwi & Meilani, 2018).

Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan wawasan kebangsaan adalah mata pelajaran Sejarah (Aulia, 2026). Mata pelajaran Sejarah bertujuan mengembangkan kesadaran sejarah serta pemahaman peserta didik terhadap keterkaitan manusia, ruang, dan waktu dalam berbagai peristiwa Sejarah (Fahrurrozi et al., 2022). Pembelajaran sejarah juga diarahkan untuk membentuk karakter peserta didik sesuai dengan delapan dimensi Profil Lulusan, mengembangkan kemampuan berpikir historis, melatih keterampilan penelitian sejarah melalui kegiatan inkuiri (Syarifuddin & Rahmah, 2025), serta meningkatkan literasi sejarah agar peserta didik mampu menganalisis, mengkritisi, dan menyajikan informasi sejarah melalui berbagai media (Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, 2025).

Keberhasilan proses pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar yang dicapai peserta didik. Guru berperan penting dalam mendidik (Sulhan & Lessy, 2022) dan mengarahkan siswa agar mampu mencapai hasil belajar yang optimal (Rahmah, 2023). Hasil belajar mengacu pada kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti serangkaian pengalaman belajar (Sudjana, dalam C. Motos, Hamna & Kristina, 2022:4). Hasil belajar peserta didik dapat terlihat dari pencapaian kompetensi yang mencakup aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap setelah

melalui proses pembelajaran. Dengan demikian, hasil belajar menjadi indikator utama keberhasilan proses pendidikan yang dapat digunakan untuk menilai perkembangan peserta didik.

Meskipun hasil belajar menjadi indikator keberhasilan pembelajaran, pelaksanaannya di sekolah masih menghadapi berbagai kendala. Salah satu permasalahan yang sering ditemui adalah rendahnya hasil belajar siswa akibat kurang optimalnya penggunaan media pembelajaran, khususnya media digital. Penggunaan media pembelajaran yang masih bersifat konvensional menyebabkan proses pembelajaran kurang menarik sehingga siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan guru. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran digital menjadi salah satu alternatif yang dapat menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, inovatif, dan efektif sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi awal dan analisis nilai ulangan mata pelajaran Sejarah kelas X pada tanggal 18 September 2025 yang diperoleh dari guru mata pelajaran Sejarah MAN 2 Banda Aceh, peneliti menemukan bahwa hasil belajar siswa masih tergolong rendah. Data menunjukkan bahwa dari 25 peserta didik, hanya 6 peserta didik yang mencapai ketuntasan (24%), sedangkan 19 peserta didik lainnya belum mencapai ketuntasan (76%). Ketuntasan tersebut mengacu pada Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran Sejarah di MAN 2 Banda Aceh yang ditetapkan sebesar 80 berdasarkan kebijakan madrasah melalui musyawarah dewan guru dengan mempertimbangkan tingkat kompleksitas materi, kemampuan awal peserta didik (intake), dan daya dukung madrasah. Berangkat dari kondisi tersebut, penelitian ini difokuskan pada peserta didik kelas X dengan penentuan sampel menggunakan teknik random sampling, sehingga setiap kelas memiliki peluang yang sama untuk dipilih sebagai sampel penelitian. Teknik ini digunakan untuk memperoleh sampel yang mewakili populasi dan meminimalkan kemungkinan terjadinya bias dalam pemilihan sampel.

Merujuk pada permasalahan tersebut, diperlukan suatu media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran sejarah. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan adalah *Canvas Instructure*, yaitu *Learning Management System* (LMS) yang menyediakan berbagai fitur pembelajaran seperti penyajian materi, diskusi, penugasan, kuis, dan penilaian secara terintegrasi. Pemanfaatan *Canvas Instructure* diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan fleksibel sehingga dapat membantu meningkatkan pemahaman serta hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah. Berdasarkan uraian tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Hasil Belajar Sejarah Siswa dengan Media Pembelajaran *Canvas Instructure* pada Kelas X MAN 2 Banda Aceh."

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Muhajirin, Risnita & Asrulla (2024:86) menyatakan bahwa, “pendekatan kuantitatif merupakan pendekatan penelitian yang mendasarkan diri pada paradigma postpositivist dalam mengembangkan ilmu pengetahuan. Jenis penelitian yang digunakan adalah Pre-Experimental Designs dengan rancangan One-Shot Case Study. Desain One-Shot Case Study merupakan desain penelitian yang hanya melibatkan satu kelompok yang diberikan perlakuan (treatment), kemudian dilakukan pengukuran melalui observasi atau posttest, pada desain ini tidak dilakukan pretest, sehingga kondisi awal atau kemampuan awal responden sebelum diberikan perlakuan tidak dapat diketahui secara pasti (Sugiyono, 2022:112). Hasil posttest selanjutnya dibandingkan dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah untuk mengetahui pencapaian hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran Canvas Instructure.

Hasil Dan Pembahasan

Analisis Penerapan Media *Canvas Instructure* Pada Mata Pelajaran Sejarah Di Kelas X-E1 MAN 2 Banda Aceh

Penelitian dilaksanakan pada siswa kelas X-E1 MAN 2 Banda Aceh dengan jumlah peserta sebanyak 24 siswa yang hadir dan mengikuti seluruh rangkaian kegiatan penelitian. Pembelajaran dilaksanakan secara tatap muka dalam satu kali pertemuan menggunakan media pembelajaran *Canvas Instructure* berbantuan model *Blended Learning* pada materi “Jalur-Jalur Penyebaran Islam di Indonesia”. Sebelum pelaksanaan pembelajaran, peneliti terlebih dahulu berkoordinasi dengan guru mata pelajaran sejarah untuk menentukan materi, menyusun Rancangan Pembelajaran Mendalam (RPM), mempersiapkan E-LKPD berbasis *Liveworksheets*, serta mengembangkan media pembelajaran pada platform *Canvas Instructure* yang memuat materi ajar, video pembelajaran, tautan E-LKPD, presensi, dan refleksi pembelajaran. Selanjutnya, siswa diinput ke dalam kelas *Canvas Instructure* dan diberikan penjelasan mengenai penggunaan platform tersebut sebelum kegiatan pembelajaran berlangsung.

Pelaksanaan pembelajaran diawali dengan kegiatan pendahuluan berupa salam, doa bersama, presensi kehadiran, penyampaian tujuan pembelajaran, serta pemberian pertanyaan pemantik berdasarkan materi yang telah dibagikan melalui *Canvas Instructure* satu minggu sebelumnya. Selanjutnya guru menyampaikan materi melalui penjelasan langsung yang dipadukan dengan video pembelajaran yang ditampilkan menggunakan TV Wireless kelas. Pada kegiatan inti, siswa dibagi menjadi lima kelompok yang masing-masing terdiri atas lima sampai enam orang. Setiap kelompok mengerjakan E-LKPD melalui *Liveworksheets* yang telah terhubung dengan *Canvas*

Instructure dengan memanfaatkan berbagai sumber belajar, seperti materi pada *Canvas Instructure*, buku pendukung, serta perangkat yang terhubung dengan internet. Guru membimbing jalannya diskusi, memantau aktivitas setiap kelompok, serta memberikan bantuan kepada kelompok yang mengalami kesulitan selama proses pembelajaran. Setelah diskusi selesai, masing-masing kelompok mempresentasikan hasil diskusi, kemudian guru memberikan penguatan terhadap materi yang telah dipelajari. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan pemberian posttest sebanyak 15 butir soal pilihan ganda dan refleksi pembelajaran melalui fitur diskusi pada *Canvas Instructure*.

Untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran, dilakukan observasi oleh guru mata pelajaran sejarah menggunakan lembar observasi yang disusun berdasarkan langkah-langkah pembelajaran yang telah dirancang. Hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran disajikan pada table 1 di bawah ini.

Tabel 1. Hasil Observasi Guru Pada Proses Pembelajaran

Presentase	Kategori
95%	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 1. maka dapat dilihat skor aktivitas siswa pada lembar observasi berjumlah 95%, dengan kategori sangat baik, sesuai dengan teori (Jasmalinda, 2021:2635). Maka hasil observasi kelas X-E1 MAN 2 Banda Aceh terdapat hasil belajar siswa di nyatakan sangat baik dan sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran pada saat menerapkan model pembelajaran *Blended Learning* dengan menggunakan media *Canvas Instructure*.

Analisis Nilai Hasil Belajar Sejarah Siswa dengan Meggunakan Media Pembelajaran Canvas Instructure Pada Kelas X-E1 MAN 2 Banda Aceh

Data hasil belajar diperoleh melalui pemberian posttest yang terdiri atas 15 butir soal pilihan ganda setelah siswa mengikuti pembelajaran menggunakan media *Canvas Instructure* berbantuan model *Blended Learning*. Sesuai dengan desain penelitian *One-Shot Case Study*, pengukuran hasil belajar hanya dilakukan satu kali setelah perlakuan diberikan. Statistik deskriptif hasil belajar siswa disajikan pada Tabel 2 berikut ini:

Tabel 2. Nilai *Posttest* siswa

No	Nama	Nilai	Keterangan
1	AA	80.00	TUNTAS
2	CD	93.33	TUNTAS
3	DH	100.00	TUNTAS
4	FN	80.00	TUNTAS
5	HU	73.33	TIDAK TUNTAS

No	Nama	Nilai	Keterangan
6	HA	80.00	TUNTAS
7	LN	93.33	TUNTAS
8	MK	73.33	TIDAK TUNTAS
9	MD	80.00	TUNTAS
10	MR	86.67	TUNTAS
11	MR	66.67	TIDAK TUNTAS
12	MB	86.67	TUNTAS
13	MA	86.67	TUNTAS
14	MA	100.00	TUNTAS
15	MI	80.00	TUNTAS
16	MR	93.33	TUNTAS
17	MZ	66.67	TIDAK TUNTAS
18	NA	93.33	TUNTAS
19	NA	100.00	TUNTAS
20	NUD	93.33	TUNTAS
21	RK	66.67	TIDAK TUNTAS
22	RA	86.67	TUNTAS
23	SN	73.33	TIDAK TUNTAS
24	UW	86.67	TUNTAS
Jumlah		2020	
Rata-Rata		84.17	

Sumber Data: Pengolaan Data Excel (2026)

Berdasarkan Tabel 2, hasil *posttest* siswa kelas X-E1 MAN 2 Banda Aceh menunjukkan bahwa jumlah keseluruhan nilai yang diperoleh siswa adalah 2.020 dengan nilai rata-rata sebesar 84,17. Dari 24 siswa yang mengikuti *posttest*, sebanyak 18 siswa telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sedangkan 6 siswa lainnya belum mencapai KKM.

Statistik Deskriptif Hasil Belajar Siswa

Tabel 3. Frekuensi rata-rata

Statistics		
Hasil Belajar		
N	Valid	24
	Missing	0
Mean		84.1667

Sumber: Pengolahan data IBM SPSS Ver26, 2026

Berdasarkan tabel 3, hasil analisis statistik deskriptif menggunakan *SPSS* versi 26, diperoleh nilai mean sebesar 84,1667 atau 84,17 setelah dilakukan pembulatan menjadi dua angka di belakang koma. Nilai rata-rata tersebut dihitung berdasarkan rumus rata-rata menurut Budiarti (2025:45). Rata-rata hasil belajar tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media *Canvas Instructure* telah berada di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sebesar 80 oleh sekolah MAN 2 Banda Aceh.

Tabel 4. Hasil Ketuntasan Belajar

Nilai	Frekuensi	Presentase	KKM
0-79	6	25%	Belum Tuntas
80-100	18	75%	Tuntas
Jumlah	24		

Sumber: Pengolahan Data Excel 2026

Berdasarkan Tabel 4, hasil perhitungan menunjukkan bahwa dari 24 siswa yang mengikuti *posttest*, sebanyak 18 siswa atau 75% telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sedangkan 6 siswa atau 25% belum mencapai KKM yang telah ditetapkan oleh sekolah. Persentase tingkat ketuntasan belajar siswa mengacu pada kriteria ketuntasan belajar menurut Aswina dkk. (2023:504). Persentase tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah mencapai ketuntasan belajar setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media *Canvas Instructure* berbantuan model pembelajaran *Blended Learning*. Dengan demikian, hasil *posttest* menunjukkan bahwa penerapan media *Canvas Instructure* mampu membantu sebagian besar siswa mencapai standar ketuntasan hasil belajar yang telah ditetapkan oleh sekolah.

Analisis Uji Hipotesis

Tabel 5. Uji *Normalitas*

Tests of Normality				
	Statistic	df	Sig.	
Hasil Belajar	.932	24		.106

Sumber: Pengolahan data IBM SPSS Ver26, 2026

Berdasarkan Tabel 4.9, hasil uji normalitas terhadap data hasil belajar siswa pada kelas X-E1 MAN 2 Banda Aceh, menggunakan uji *Shapiro-Wilk* menunjukkan nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,106. Nilai tersebut lebih besar dari taraf signifikansi 0,05 ($0,106 > 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar siswa berdistribusi normal. Hasil tersebut menunjukkan bahwa, data penelitian telah memenuhi asumsi normalitas sebagai salah satu persyaratan dalam pengujian hipotesis menggunakan uji *One Sample t-Test*. Oleh karena itu, analisis dapat dilanjutkan ke tahap uji hipotesis.

Tabel 6. Hasil *statistic Uji One Sample t-Test*

One-Sample Test						
Test Value = 80						
				95% Confidence Interval of the Difference		
				Lower Upper		
t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Lower	Upper	

Hasil Belajar	1.935	23	.065	4.16667	-.889	8.62
						22

Sumber: Pengolahan data IBM SPSS Ver26, 2026

Berdasarkan Tabel 5 diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,065. Karena hipotesis penelitian bersifat satu arah (*right-tailed test*), maka nilai Sig. (1-tailed) diperoleh dengan membagi nilai Sig. (2-tailed) menjadi dua, yaitu 0,0325. Nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 ($0,0325 < 0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Selain itu, diperoleh nilai t hitung sebesar 1,935 yang lebih besar daripada t tabel sebesar 1,714 ($1,935 > 1,714$). Hasil tersebut menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar sejarah siswa setelah menggunakan media pembelajaran *Canvas Instructure* secara signifikan lebih tinggi dibandingkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah, yaitu 80. Nilai *Mean Difference* sebesar 84,16 atau 84,17 setelah dilakukan pembulatan menjadi dua angka di belakang koma, menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa berada 84,17% di atas KKM. Temuan ini mengindikasikan bahwa pembelajaran menggunakan media *Canvas Instructure* menghasilkan capaian hasil belajar yang berada di atas standar ketuntasan yang telah ditetapkan. Media pembelajaran *Canvas Instructure* yang dipadukan dengan model pembelajaran *Blended Learning* memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengakses materi secara lebih fleksibel, mengerjakan E-LKPD secara terstruktur, serta berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran sehingga mendukung pencapaian hasil belajar yang lebih baik. Dengan demikian, media pembelajaran *Canvas Instructure* efektif meningkatkan hasil belajar sejarah siswa pada mata pelajaran Sejarah di MAN 2 Banda Aceh, sehingga hipotesis alternatif (H_a) diterima.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Pradja, Hilalulloh & Firmansyah (2022) yang menjelaskan bahwa penerapan *Learning Management System* (LMS) dalam model pembelajaran *Blended Learning* memberikan berbagai manfaat dalam proses pembelajaran. Penggunaan LMS mampu mempermudah guru dalam mengelola pembelajaran, menyediakan materi secara terstruktur, serta memberikan kemudahan bagi peserta didik untuk mengakses materi kapan saja dan di mana saja melalui perangkat elektronik yang terhubung dengan internet. Selain itu, LMS juga mendukung interaksi yang lebih efektif antara guru dan peserta didik sehingga pelaksanaan pembelajaran menjadi lebih efisien dan fleksibel. Penelitian tersebut memiliki persamaan dengan penelitian yang dilakukan, yaitu sama-sama memanfaatkan *Learning Management System* (LMS) dalam pelaksanaan model pembelajaran *Blended Learning*. Pada penelitian ini, *Canvas Instructure* dimanfaatkan sebagai LMS untuk menyajikan materi pembelajaran, video pembelajaran, pengerjaan tugas E-LKPD, refleksi, dan presensi dalam satu platform sehingga mendukung pelaksanaan pembelajaran secara lebih terstruktur.

Selain itu, hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Afra N. dkk. (2023) yang menunjukkan bahwa penggunaan *Learning Management System* (LMS) berbasis *Canvas Instructure* mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif, meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik, serta memperoleh respons positif dari peserta didik. Hal tersebut ditunjukkan dengan rata-rata peningkatan kemampuan berpikir kritis pada kelas eksperimen sebesar 16,35, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang hanya mencapai 12,5, dengan selisih rata-rata nilai *posttest* sebesar 7,89. Temuan tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan *Canvas Instructure* mampu mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi yang dipelajari. Penelitian tersebut memiliki persamaan dengan penelitian yang dilakukan, yaitu sama-sama menggunakan *Canvas Instructure* sebagai media pembelajaran berbasis *Learning Management System* (LMS). Meskipun penelitian Afra N. dkk. (2023) berfokus pada peningkatan kemampuan berpikir kritis menggunakan desain *Pretest-Posttest Control Group Design*, sedangkan penelitian ini berfokus pada hasil belajar sejarah menggunakan desain *Pre-Experimental One-Shot Case Study* dengan pengujian hipotesis menggunakan *One Sample t-Test* terhadap Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), kedua penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan *Canvas Instructure* mampu mendukung pembelajaran yang lebih efektif.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Mamin dan Arif (2019) yang menggunakan desain *One-Shot Case Study*. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis video tutorial dinyatakan efektif karena rata-rata hasil belajar mahasiswa mencapai 75,4 dan telah melampaui kriteria ketuntasan yang ditetapkan, sehingga media yang digunakan dinilai efektif dalam mendukung proses pembelajaran. Penelitian tersebut memiliki persamaan dengan penelitian yang dilakukan, yaitu sama-sama menggunakan desain *One-Shot Case Study* untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran melalui pencapaian hasil belajar setelah diberikan perlakuan. Meskipun media pembelajaran, subjek, dan konteks penelitian berbeda, yaitu penelitian Mamin dan Arif menggunakan media pembelajaran video tutorial pada mahasiswa dalam mata kuliah IPA Sekolah, sedangkan penelitian ini menggunakan *Canvas Instructure* pada pembelajaran Sejarah siswa kelas X MAN 2 Banda Aceh, keduanya menunjukkan bahwa efektivitas media pembelajaran dapat diketahui melalui pencapaian hasil belajar yang dibandingkan dengan kriteria keberhasilan yang telah ditentukan.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan serta didukung oleh penelitian terdahulu, diketahui bahwa rata-rata hasil belajar sejarah siswa setelah menggunakan media pembelajaran *Canvas Instructure* berbantuan model pembelajaran *Blended Learning* mencapai 84,17, lebih tinggi daripada Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 80. Selain itu, *hasil uji One Sample t-Test* menunjukkan bahwa $t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$ ($1,935 > 1,714$), sehingga media pembelajaran Canvas

Instructure dinyatakan efektif meningkatkan hasil belajar sejarah siswa kelas X.E1 MAN 2 Banda Aceh. Temuan ini memperkuat bahwa penggunaan *Learning Management System* (LMS) berbasis *Canvas Instructure* tidak hanya mampu mendukung proses pembelajaran yang lebih interaktif, tetapi juga mampu membantu siswa mencapai hasil belajar yang memenuhi bahkan melampaui standar ketuntasan yang telah ditetapkan. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi baru berupa bukti empiris bahwa efektivitas *Canvas Instructure* pada pembelajaran Sejarah dapat dibuktikan melalui desain *One-Shot Case Study* dengan menguji ketercapaian hasil belajar terhadap Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) menggunakan *One Sample t-Test*.

Kesimpulan

Penerapan media pembelajaran *Canvas Instructure* berbantuan model pembelajaran *Blended Learning* pada mata pelajaran Sejarah di kelas X.E1 MAN 2 Banda Aceh telah terlaksana dengan sangat baik. Hal tersebut ditunjukkan oleh hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran yang memperoleh persentase sebesar 95% dengan kategori sangat baik. Selama proses pembelajaran, *Canvas Instructure* dimanfaatkan sebagai media untuk menyajikan materi pembelajaran, video pembelajaran, dan pengerjaan tugas e-LKPD yang mendukung aktivitas diskusi kelompok serta presentasi hasil diskusi siswa. Berdasarkan hasil penelitian, penerapan media pembelajaran *Canvas Instructure* berbantuan model *Blended Learning* telah terlaksana sesuai dengan tahapan pembelajaran yang dirancang, sehingga mendukung pelaksanaan pembelajaran Sejarah di kelas X.E1 MAN 2 Banda Aceh.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Canvas Instructure* berbantuan model *Blended Learning* mampu menghasilkan capaian hasil belajar sejarah yang baik pada siswa kelas X.E1 MAN 2 Banda Aceh. Hal tersebut ditunjukkan oleh nilai rata-rata hasil belajar sebesar 84,17, yang telah melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 80, dengan persentase ketuntasan belajar mencapai 75% (18 dari 24 siswa). Hasil pengujian hipotesis menggunakan *One Sample t-Test* menunjukkan nilai $t_{hitung} = 1,935$ lebih besar daripada $t_{tabel} = 1,714$, serta nilai $Sig. (1-tailed) = 0,0325 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil tersebut membuktikan bahwa rata-rata hasil belajar sejarah siswa secara signifikan lebih besar daripada KKM yang telah ditetapkan, sehingga media pembelajaran *Canvas Instructure* berbantuan model *Blended Learning* efektif meningkatkan hasil belajar sejarah siswa kelas X.E1 MAN 2 Banda Aceh.

Referensi

- Abdullah, N., & Ismail, N. (2025). Integration of Character Education in Subjects at MTsN 1 Pidie Jaya. *Kamara Journal*, 2(1), 1–18.
- Afra N, V., Novia, H., Sasmita, D., Ridho Fauzy, M., Wijaya, R., & Rozak, A. (2023). Penggunaan Learning Management System Berbasis Canvas Instructure Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis. *Dablia: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 1(1), 44–53.
- Abidin, J., Hilmiyati, F., & Zohriah, A. (2024). Unravelling the Dynamics of Madrasah Principal Performance and Teacher Quality: A Literature Review. *Tarbawi: Jurnal Keilmuan Manajemen Pendidikan*, 10(01), 89–102.
- Ariona, V. D., Inayati, N. L., Apriantoro, M. S., El Ashfahany, A., & Tjandra, E. A. (2023). Charting the Course of Islamic Education Management Research: A Comprehensive Bibliometric Analysis for Future Inquiry. *Munaddhomah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 4(4), 950–963.
- Aulia, R. (2026). Sport Tourism di Sabang: Transformasi Wisata Olahraga sebagai Instrumen Branding Kota. *Sociale: Journal of Social Science*, 1(1), 1–8.
- Fadhli, Y. R., & Yoenanto, N. H. (2021). Efektivitas pelatihan contextual teaching and learning (CTL) guna meningkatkan kompetensi pedagogik guru sekolah dasar di Pulau Sebatik. *Jurnal Psikologi TALENTA*, 6(2), 1–11.
- Fadlin, I. (2025). Asumsi Dasar Filsafat Pendidikan Islam: Epistemologis dan Aksiologis. *Ameena Journal*, 3(1), 36–45.
- Fahrurrozi, M. P., Edwita, M. P., & Totok Bintoro, M. P. (2022). *Model-model pembelajaran kreatif dan berpikir kritis di sekolah dasar*. Unj Press.
- Hanum, F. (2024). Fenomena Ujaran Kebencian Warganet Di Kolom Komentar Media Sosial Instagram Akun@ Riarcis1795. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 13(2), 119–129.
- Mamin, R., & Arif, R. N. H. (2019). Efektivitas media pembelajaran video tutorial terhadap hasil belajar mahasiswa pada Matakuliah IPA Sekolah. *Prosiding Seminar Nasional*

- Muhajirin, Risnita, & Asrulla. (2024). Pendekatan penelitian kuantitatif dan kualitatif serta tahapan penelitian. *Journal Genta Mulia*, 15(1), 82–92. <https://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/gm>
- Pratiwi, I. T. M., & Meilani, R. I. (2018). Peran media pembelajaran dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 3(2), 173–181.
- Pradja, M. P. A., Hilalulloh, M. S., & Firmansyah, R. (2022). Peranan Learning Management System Dalam Mendukung Model Pembelajaran Blended Learning. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Vokasional*, 4(2), 1–7. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23960/jpvti>
- Pujasari, R. S. (2021). Konferensi Video di *Canvas* untuk Pembelajaran Jarak Jauh selama Pandemi COVID-19 dalam Konteks Indonesia. *UNNES-TEFLIN National Seminar*, 4(1), 9–16.
- Rahmah, M. (2023). Manajemen Sarana Dan Prasarana Dalam Menunjang Proses Pembelajaran Di Dayah Tauthiatuth ThuLLAB ARONGAN PUTRI. *Indonesian Journal of Islamic and Social Science*, 1(1), 49–56.
- Sulhan, M., & Lessy, Z. (2022). Otoritas Tuan Guru Dan Dakwah Islam Pada Masyarakat Sasak Lombok: Analisis Teori Otoritas Max Weber. *An-Nawa: Jurnal Studi Islam*, 4(2), 101–113.
- Syarifuddin, M. A., & Rahmah, P. (2025). Implementasi Metode Tahfiz Interaktif Dalam Pembelajaran Al-Quran Di Pesantren Al-Muslim Bireuen. *Pena Aceh: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 106–118.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Sutopo (ed.); 2nd ed.). Alfabeta.