

Pengaruh Media Pembelajaran Berbantuan Aplikasi Canva terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD PAB 23 Patumbak

Feby Carera¹, Nurmairina²

^{1,2}Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah Medan, Jl. Garu II A No.93, Medan Amplas, Kota Medan, Sumatera Utara
febycarera@umnaw.ac.id

Abstract

This study aims to determine the influence of student learning outcomes in IPAS Learning Force Material through Canva Application Assisted Learning Media which is motivated by the low student learning outcomes caused by the lack of innovation in the learning media used so that it makes students less active in the learning process. This type of research is an experimental study using a quasi-experiment research design with the chosen design is Quasi Experimental Design which is carried out in collaboration between researchers and teachers in improving student learning outcomes by using Canva Application Assisted Learning Media. The population in this study were all grade IV students at SD PAB 23 Patumbak, the samples in this study were Class IV A as the experimental class and class IV B as the control class totaling 30 students each. Data analysis techniques were carried out using the t test for all hypotheses. The instrument in this study was a multiple choice test sheet. Based on the results of the study, it shows that the calculation of the t test, $t_{count} < t_{table}$, namely $(0.601 < 2.02)$ so that H_a is accepted and H_o is rejected. Thus it can be concluded that there is a significant influence and how much influence the learning media assisted by the Canva application has on student learning outcomes in learning science and style material in class IV at SD PAB 23 Patumbak.

Keywords: Media, Canva, Learning Outcomes

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh hasil belajar siswa pada Pembelajaran IPAS Materi Gaya melalui Media Pembelajaran Berbantuan Aplikasi Canva yang dilatarbelakangi dengan rendahnya hasil belajar siswa yang disebabkan kurangnya inovasi terhadap media pembelajaran yang digunakan sehingga membuat siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran berlangsung. Jenis penelitian ini merupakan penelitian eksperimen menggunakan desain penelitian quasi Eksperimen dengan desain yang dipilih adalah Quasi Experimental Design yang dilakukan secara kolaborasi antara peneliti dan guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan Media Pembelajaran Berbantuan Aplikasi Canva. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV di SD PAB 23 Patumbak, Sampel dalam penelitian ini adalah Kelas IV A sebagai kelas eksperimen dan kelas IV B sebagai kelas kontrol yang berjumlah masing-masing 30 siswa. Teknik analisis data dilakukan menggunakan uji t untuk semua hipotesis. Instrumen dalam penelitian ini adalah lembar tes pilihan ganda. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa perhitungan Uji t, $t_{hitung} < t_{tabel}$ yaitu $(0.601 < 2.02)$ sehingga H_a diterima dan H_o ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dan seberapa besar pengaruh antara Media Pembelajaran Berbantuan Aplikasi Canva terhadap hasil belajar siswa pada Pelajaran IPAS materi Gaya di kelas IV SD PAB 23 Patumbak.

Kata Kunci: Media, Canva, Hasil Belajar

Copyright (c) 2024 Feby Carera, Nurmairina

✉ Corresponding author: Feby Carera

Email Address: febycarera@umnaw.ac.id (Jl. Garu II A No.93, Medan Amplas, Kota Medan, Sumatera Utara)

Received 14 March 2024, Accepted 21 March 2024, Published 28 March 2024

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha nyata dan sadar yang dilakukan melalui proses berupa kegiatan bimbingan, pengajaran, dan pelatihan oleh seorang pendidik yang ditujukan kepada anak didiknya sehingga mampu mencapai sebuah indikator dan hasil ketercapaian yang telah ditentukan. Untuk itu, pendidikan merupakan salah satu bidang yang harus di perhatikan secara khusus, baik secara proses maupun hasilnya. Pendidikan berkaitan erat dengan proses pembelajaran, didalam pembelajaran

terdapat komponen-komponen yang berkaitan erat dengan proses pembelajaran yaitu guru, siswa, tujuan, metode, materi, alat pembelajaran (media), dan evaluasi.

Fungsi dan tujuan pendidikan nasional terdapat dalam pasal 3 Undang undang No. 20 tahun 2003 yang berbunyi bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dalam membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Di zaman sekarang ini, guru dituntut untuk dapat memanfaatkan hasil teknologi serta mengembangkan keterampilan dalam membuat media pembelajaran. Tidak menutup kemungkinan jika dalam proses pembelajaran guru memanfaatkan media yang serba teknologi. Dengan tersedianya alat-alat yang berbasis teknologi di sekolah, secara tidak langsung guru wajib untuk memanfaatkan alat-alat berbasis teknologi tersebut sebagai media pembelajaran (Arsyad, 2019).

Lestari, Nila, dkk (2023: 60) menjelaskan bahwa Kepala sekolah dasar (SD) memiliki peranan yang sangat dituntut untuk dapat melakukan penilaian dan pengembangan pada keterampilan mengajar guru-guru serta harus dapat menganalisis data untuk tujuan pembelajaran dan keputusan program serta kepala sekolah harus dapat memoni toring kinerja guru dan seluruh komunitas sekolah dalam mencapai target kinerja yang diharapkan.

Canva merupakan salah satu alat desain yang dapat dimanfaatkan dan dikembangkan sebagai media pembelajaran berbasis audio-visual. Pengaruh media pembelajaran menggunakan canva selain dapat memberikan kemudahan dan efisiensi waktu bagi pendidik dalam mendesain media pembelajaran, juga dapat menjadi pendukung bagi pendidik dalam menjelaskan materi pembelajaran.

Pembelajaran IPAS pada hakikatnya adalah scientific inquiry, yaitu pemberian pengalaman belajar secara langsung melalui penggunaan dan pengembangan keterampilan proses dan sikap ilmiah. Sehingga di dalam pembelajaran IPAS di SD diperlukan media pembelajaran inovatif, sehingga siswa mengalami atau berbuat dan menemukan pengetahuannya sendiri dengan bimbingan dari guru (Anggraini dkk : 2015).

Media pembelajaran yang inovatif dan variatif diperlukan untuk menunjang ketercapaian dari tujuan pembelajaran IPAS yang diharapkan. Karena pemilihan media pembelajaran yang tepat akan mampu menarik perhatian siswa untuk ikut aktif mengikuti proses pembelajaran. Siswa yang aktif mengikuti proses pembelajaran akan berusaha mengembangkan segala potensi yang dimilikinya guna mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan (Ravik: 2018).

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan disekolah guru masih cenderung kurang memperhatikan media pembelajaran sehingga membuat siswa kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran hal ini terlihat pada saat guru sedang mengajar, guru hanya menggunakan media buku dan papan tulis. Dengan pengelolaan kelas yang baik maka siswa dapat termotivasi dalam belajar serta hasil belajar juga sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Berdasarkan masalah tersebut maka perlu adanya upaya untuk mengatasinya. Salah satu upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, menarik dan melibatkan siswa untuk aktif pada saat proses pembelajaran berlangsung. Untuk membuat pembelajaran yang menyenangkan, guru dapat menerapkan media pembelajaran yang bervariasi dengan media yang berbeda dan menarik agar dalam proses pembelajaran tidak membosankan dan siswa lebih termotivasi mengikuti proses pembelajaran.

Nunu Mahnun (2012) menyebutkan bahwa media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti "tengah", "perantara" atau "pengantar". Dalam bahasa arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Jadi, media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran.

Menurut Demarest dalam jurnal Rahmasari,dkk (2021: 166) Canva adalah platform desain gratis yang dapat dengan mudah membantu penggunaannya untuk membuat desain dengan hasil yang profesional untuk mendesain. Canva adalah aplikasi desain online yang menyediakan bermacam desain grafis seperti halnya infografis, ppt, resume, famlet, poster dan lain sebagainya (Tanjung & Faiza, 2019 dalam Mudinillah dkk., (2022, hlm. 103).

Menurut Purwanto (2011 : 46) hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti pembelajaran sesuai dengan tujuan pendidikan dalam domain kognitif, afektif dan psikomotorik.

Gaya merupakan salah satu bagian dari materi dalam Ilmu Pengetahuan Alam. Gaya dapat menggerakkan benda bebas atau benda yang tidak terikat. Selain itu, pengertian gaya di dalam ilmu fisika adalah sebuah besaran yang memiliki besar dan arah tertentu. Gaya adalah sebuah interaksi yang bila bekerja sendiri akan menyebabkan suatu perubahan keadaan gerak benda, gaya dapat mempengaruhi perubahan gerak, posisi atau perubahan bentuk benda. Gaya merupakan bagian yang tidak dapat terlepas di dalam kehidupan manusia sehari-hari, dapat dikatakan bahwa gaya adalah sesuatu yang selalu mengiringi aktivitas manusia.

METODE

Desain penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Sugiyono berpendapat bahwa: "Pendekatan kuantitatif adalah pendekatan yang digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu, di mana pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan".

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen semu (Quasi Experimental Design) yaitu jenis eksperimen yang mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempunyai pelaksanaan eksperimen. Desain yang digunakan dalam penelitian yaitu Pretest-Posttest Control Group Design. Dalam desain ini terdapat dua kelompok, kemudian diberi pretest untuk mengetahui keadaan awal

adakah perbedaan antara kelompok eksperimen (A) dan kelompok kontrol (B). Desain penelitian ini diberikan treatment atau perlakuan untuk jangka waktu tertentu.

Variabel dalam penelitian kuantitatif dapat dibedakan menjadi dua, variabel bebas dan variabel terikatnya. Secara sistematis, variabel bebas diberi simbol X sedangkan variabel terikat diberi simbol Y. Kunci pokok utama memperoleh ukuran dan hasil data hasil belajar siswa adalah mengetahui garis besar indikator dikaitkan dengan jenis prestasi yang hendak diungkapkan atau diukur. Populasi dalam penelitian ini adalah sebagian siswa kelas IV Sekolah Dasar PAB 23 Patumbak. Dengan jumlah siswa 60 orang, yang terdiri dari 30 siswa laki-laki dan 30 orang siswa perempuan.

Pengambilan sampel yang digunakan sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan teknik assignment random agar semua kelas dalam populasi mempunyai kesempatan yang sama untuk dipilih menjadi sampel. Peneliti ingin mendapatkan 2 kelas yakni kelas eksperimen (kelas yang menggunakan modul elektronik dengan aplikasi canva dan kelas kontrol kelas yang tidak menggunakan media dengan aplikasi canva).

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial (variabel penelitian) yang diamati. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan Instrumen tes. Tes yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes tertulis pilihan berganda. Tes di gunakan untuk mengukur hasil belajar antara kelas eksperimen dan di kelas kontrol. Teknik yang digunakan untuk tes adalah dengan menggunakan pretest (awal pembelajaran) dan posttest (akhir pembelajaran).

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes untuk mengukur hasil belajar IPAS siswa. Tes di berikan di awal dan di akhir pembelajaran yang terdiri dari 20 butir soal yang berbentuk pilihan berganda. Uji valid tes menggunakan rumus korelasi *pearson product-moment*, untuk menghitung uji reliabilitas tes berbentuk pilihan ganda digunakan rumus KR 21.

Pada penelitian ini adapun prosedur yang dilaksanakan sebagai berikut : Tes, Wawancara, Dokumentasi. Menurut Sugiono (2020: 76) analisis data adalah kegiatan setelah data dari seluruh responden atau member data lain terkumpul. Teknik analisis data untuk hasil belajar yang di gunakan adalah analisis perbedaan dengan menggunakan rumus uji “ t “, sebelum di lanjutkan uji “ t “ terlebih dahulu, maka terlebih dahulu di lakukan uji normalitas dan uji homogenitas varians kedua kelompok.

HASIL DAN DISKUSI

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SD PAB 23 Patumbak II di kelas IV A dan IV B semester ganjil pada tahun pelajaran 2022/2023 untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran pada aplikasi canva terhadap hasil belajar siswa pada materi gaya, maka hasil penelitian yang dilakukan yaitu hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran aplikasi canva sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.



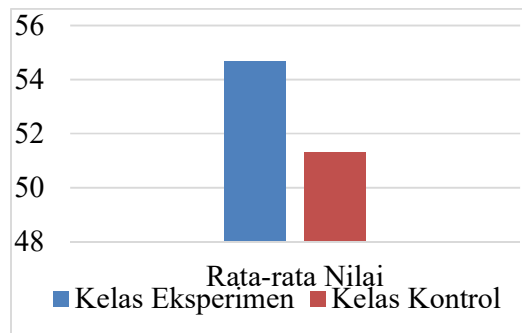
Gambar 1. Media pembelajaran Canva

Penelitian ini menggunakan instrumen tes berupa soal pilihan ganda yang berjumlah 20 soal. Sebelum melakukan pembelajaran dengan pendekatan yang berbeda, terlebih dahulu dilakukan *pretest* (tes awal). Tujuannya adalah untuk mengetahui kemampuan awal masing-masing kelas. Sedangkan *posttest* diberikan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah dilakukan pembelajaran atau perlakuan yang berbeda pada dua kelompok sampel. Berikut ini disajikan data *pretest* hasil belajar siswa yang diberikan di kelas eksperimen dan kelas kontrol:

Tabel 1. Rekapitulasi Data *Pretest* Hasil Belajar Siswa Pada Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol

Kelas	Nilai Rata-rata
Eksperimen	54,67
Kontrol	51,33

Data *pretest* hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol juga dapat dilihat dari grafik dibawah ini:



Gambar 2. Nilai Rata-Rata *Pretest* Kelas Ekperimen Dan Kelas Kontrol

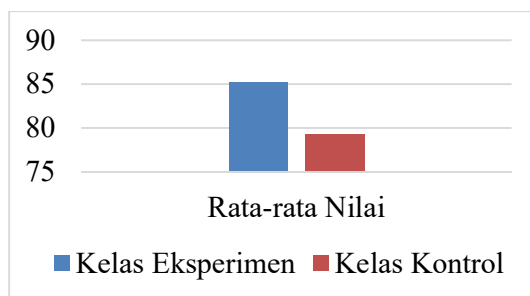
Berdasarkan grafik *pretest* diperoleh nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen yaitu 54,67 sedangkan pada kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata *pretest* yaitu 51,33. Hal ini membuktikan bahwa nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hasil nilai rata-rata *posttest* dalam kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 2. Rekapitulasi Data *Posttest* Hasil Belajar Siswa Pada Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol

Kelas	Nilai Rata-rata
Eksperimen	85,17
Kontrol	79,67

Data *posttest* hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol juga dapat dilihat dari grafik

dibawah ini:



Gambar 3. Nilai Rata-Rata *Posttest* Kelas Ekperimen Dan Kelas Kontrol

Berdasarkan grafik melihat nilai keseluruhan *posttest* diperoleh nilai pada kelas eksperimen yaitu 85,17 sedangkan nilai pada kelas kontrol diperoleh 79,67 hal ini membuktikan bahwa nilai *posttest* pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Analisis Hasil Penelitian

Sebelum uji *t* atau uji hipotesis dilakukan terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat sebagai berikut:

Uji Normalitas

Dalam penelitian ini uji normalitas yang digunakan adalah uji Liliefors. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel berasal dari populasi berdistribusi normal atau tidak. Sampel berdistribusi normal jika dipenuhi $L_o < L_{tabel}$ pada taraf $\alpha = 0,05$. Hasil perhitungan uji normalitas data secara ringkas diperlihatkan pada tabel berikut yaitu:

Tabel 3. Uji Normalitas *Posttest*

Data	Kelas	L_o	L_{tabel}	keterangan
Posttest	Eksperimen	1,3345	0,045	Normal
	Kontrol	1,1513	0.161	Normal

Tabel menunjukkan bahwa data hasil belajar (*posttest*) kedua kelas memiliki sampel yang berdistribusi normal. Hasil perhitungan uji normalitas data diperoleh untuk kelas eksperimen diperoleh nilai $1,3345 < 0,045$ dan untuk kelas kontrol diperoleh nilai $1.1513 < 0.161$ terlihat $L_o < L_{tabel}$, jadi dapat disimpulkan bahwa kedua sampel kelas berasal dari distribusi normal.

Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas data dimaksud untuk mengetahui apakah sampel yang digunakan dalam penelitian berasal dari populasi yang homogen atau tidak. Dalam penelitian ini uji homogenitas yang digunakan adalah Uji Fisher. Kriteria pengujian yang digunakan yaitu, kedua kelompok dikatakan homogen apabila $F_{hitung} < F_{tabel}$ diukur pada taraf signifikan tertentu. Dari hasil uji homogenitas *posttest* yang terdapat pada lampiran diperoleh data-data sebagai berikut:

Tabel 4. Uji Homogenitas

No	Data Kelas	Varians	F_{hitung}	F_{tabel}	Keterangan
1	Eksperimen	92,16	1.023	1.861	Homogen
2	Kontrol	91,20			

Berdasarkan tabel menunjukkan $F_{hitung} = 1.023 < F_{tabel} = 1.861$ maka data hasil belajar dengan menggunakan media pembelajaran pembelajaran aplikasi canva dan media pembelajaran tanpa aplikasi canva memiliki varian yang sama atau homogen.

Uji Hipotesis

Setelah melakukan uji prasyarat analisis data hasil belajar kedua sampel memiliki sebaran yang berdistribusi normal dan homogen, selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis. Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui apakah ada pengaruh media pembelajaran aplikasi canva dan untuk mengetahui apakah rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang dalam pembelajarannya menggunakan media pembelajaran aplikasi canva lebih tinggi dibandingkan rata-rata hasil belajar siswa pada kelas kontrol yang dalam pembelajarannya menggunakan media tanpa aplikasi canva. Pengujian hipotesis tersebut di uji dengan uji t, dengan pengujian yaitu: jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_a diterima dan H_o ditolak, sedangkan jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_o diterima dan H_a ditolak pada taraf signifikan $\alpha = 0.05$

Tabel 5. Uji Hipotesis

Nilai Statistik	Kelas		t_{hitung}	t_{tabel}
	Eksperimen	Kontrol		
N	30	30	0.601	2.02
Rata-rata (x)	85,127	79,67		
Standar Deviasi (SD)	9,54	9.09		

Berdasarkan tabel menunjukkan perhitungan diperoleh $t_{hitung} = 0.601$ sedangkan tabel distribusi t untuk $dk = n_1 + n_2 - 2$ taraf signifikan $\alpha = 0.05$ diperoleh $t_{tabel} = 2.02$, karena $t_{hitung} = 0.601 < t_{tabel} = 2.02$ maka H_a diterima dan H_o ditolak, yang artinya hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran aplikasi canva lebih tinggi daripada hasil belajar siswa yang menggunakan media tanpa aplikasi canva, maka media pembelajaran pembelajaran aplikasi canva berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dibandingkan dengan media tanpa aplikasi canva. Perhitungan uji hipotesis dapat dilihat dilampiran.

Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Aplikasi Canva

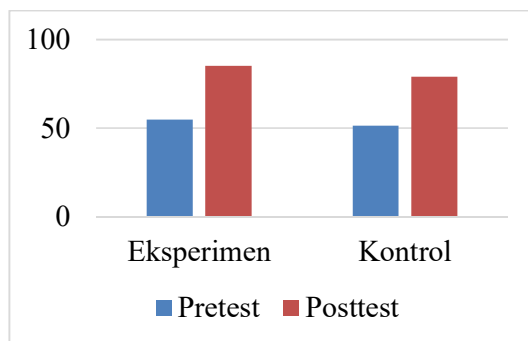
Pengajaran dikelas Eksperimen menggunakan media pembelajaran Aplikasi Canva dimulai dengan menyampaikan materi kepada peserta didik kemudian meminta siswa memperhatikan media yang ditampilkan menggunakan infokus yaitu media pembelajaran berbantuan aplikasi canva. Hal ini dilakukan untuk mengukur hasil belajar siswa pada materi Gaya.

Sedangkan pada kelas kontrol hanya menggunakan buku dan papan tulis. Berikut data hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol:

Tabel 6. Data Hasil Akhir Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol

Kelas	Pretest	Posttest
Eksperimen	54,67	85,17
Kontrol	51,33	79,67

Data hasil akhir belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol juga dapat dilihat dari grafik dibawah ini:



Gambar 4. Rata-Rata Hasil Belajar Siswa

Grafik menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa dikelas eksperimen lebih tinggi dari pada hasil belajar siswa dikelas kontrol, hal ini berarti media pembelajaran aplikasi canva sangat berpengaruh pada hasil belajar siswa.

Diskusi

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada perbedaan hasil belajar siswa dengan menggunakan media aplikasi canva dan media pembelajaran tanpa aplikasi canva pada materi gaya di kelas IV SD PAB 23 Patumbak.

Penggunaan media pembelajaran aplikasi canva dilakukan pada kelas eksperimen di kelas IV A yang berjumlah siswa sebanyak 30 siswa, sedangkan media pembelajaran (tanpa media aplikasi canva) dilakukan pada kelas kontrol di kelas IV B yang berjumlah siswa sebanyak 30 siswa yang keseluruhan dalam penelitian ini adalah berjumlah 60 siswa kelas IV di SD PAB 23 Patumbak.



Gambar 5. Penerapan Media Pembelajaran

Sebelum diberikan perlakuan, kedua kelas diberikan pretest untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Adapun nilai rata-rata untuk kelas eksperimen adalah 54,67 dan untuk kelas kontrol adalah 51,33. Berdasarkan varian yang sama dan homogen.

Setelah diketahui kemampuan awal kedua kelas, selanjutnya siswa diberikan pembelajaran dengan pendekatan yang berbeda pada materi gaya. Siswa pada kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan materi pembelajaran aplikasi canva dan siswa kelas kontrol diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran (tanpa media aplikasi canva) yaitu dengan media buku dan

papan tulis. Setelah diberikan perlakuan yang berbeda pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, pada akhir pertemuan setelah materi selesai diajarkan, siswa diberikan posttest untuk mengetahui hasil belajar siswa.

Hasil belajar siswa pada materi gaya di kelas IV. Dilihat dari rata-rata nilai posttest. Pada kelas eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran aplikasi canva terhadap hasil belajar diperoleh nilai 2555 dengan rata-rata 85,17 sedangkan kelas kontrol dengan menggunakan media pembelajaran (tanpa media aplikasi canva) diperoleh nilai 2390 rata-rata 79,67. Berdasarkan hasil rata-rata posttest bahwa pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran aplikasi canva memiliki hasil belajar yang mengalami perkembangan. Maka hasil perhitungan yang diperoleh posttest $t_{hitung} = 0.061$ dan $t_{tabel} = 2.02$, berarti $t_{hitung} < t_{tabel}$ yang memberikan kesimpulan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak yang berarti terdapat pengaruh media pembelajaran aplikasi canva terhadap hasil belajar siswa pada materi gaya di kelas IV SD PAB 23 Patumbak.

Berdasarkan penjelasan di atas diperoleh gambaran bahwa media pembelajaran aplikasi canva memberikan kontribusi yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada materi gaya di kelas IV SD PAB 23 Patumbak. Siswa lebih mudah memahami dan mengerjakan permasalahan-permasalahan pada pokok bahasan materi yang disampaikan dengan menggunakan media pembelajaran aplikasi canva yang membuat siswa lebih aktif ketika proses pembelajaran berlangsung. Karena media pembelajaran aplikasi canva merupakan salah satu jenis pendekatan pembelajaran yang menuntut siswa untuk aktif dan antusias pada saat proses pembelajaran, maka media pembelajaran aplikasi canva mengarahkan siswa kepada peningkatan interaksi antara guru dan siswa maupun antar siswa itu sendiri. Sehingga siswa mempunyai kesempatan untuk memecahkan suatu masalah terhadap permasalahan belajar yang sedang dihadapi sehingga tercapai hasil belajar siswa lebih baik.

Dari hasil penelitian relevan sebelumnya yang berjudul Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar yaitu menggunakan metode meta analisis yang merupakan upaya untuk merangkum berbagai hasil penelitian secara kuantitatif. Hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa hasil belajar yang dapat ditunjukkan melalui selisih terendah adalah 1,76 dan yang tertinggi dapat ditunjukkan dengan angka 23,2 dan seluruhnya mengalami peningkatan dikelas eksperimen. Sedangkan dalam penelitian ini yang berjudul pengaruh media berbantuan aplikasi canva terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD PAB 23 Patumbak yaitu menggunakan metode eksperimen semu (Quasi Eksperimental Design) yaitu jenis eksperimen yang mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat sepenuhnya mengontrol variable-variabel luar yang mempunyai pelaksanaan Eksperimen. Hasil penelitian mengalami peningkatan dengan hasil belajar post test menggunakan aplikasi canva hal tersebut terbukti dari nilai rata-rata hasil post test kelas eksperimen yaitu 85 dan nilai post test kelas kontrol yaitu 79.

Dalam penelitian ini tentu saja masih banyak kelemahan-kelemahan, seperti keterbatasan waktu dari penelitian serta kemampuan penulis, untuk selanjutnya penulis berharap agar terdapat penelitian yang

sama dengan waktu yang cukup, sehingga dapat menghasilkan penelitian yang lebih baik.

KESIMPULAN

Penggunaan media pembelajaran aplikasi canva pada kelas IV SD PAB 23 Patumbak mengalami pengaruh di bandingkan dengan hasil belajar post tes siswa dengan tidak menggunakan aplikasi canva atau hanya dengan menggunakan buku dan papan tulis sebagai media belajar. Hal ini terlihat pada ketentuan hasil belajar siswa termasuk kedalam kategori cukup, dengan memperoleh nilai yang dihitung dari presentase skala likert indikator X (Penggunaan media pembelajaran aplikasi canva) yakni sebesar 4.27 dan presentase yang didapat yaitu sebesar 80,66% termasuk dalam rentang 80% - 100% Sangat baik. Selain itu diperkuat berdasarkan nilai tertinggi yakni sebesar 4.33 hal ini dikarenakan siswa sangat tertarik menggunakan media pembelajaran aplikasi canva karena didalamnya terdapat beberapa pilihan template dan bisa disesuaikan dengan materi pembelajaran. Berdasarkan penelitian dan pembahasan, dalam penelitian ini yaitu ada perbedaan hasil belajar siswa pada materi Gaya dengan menggunakan media pembelajaran aplikasi canva dengan menggunakan media pembelajaran tanpa aplikasi canva dan hanya menggunakan buku dan papan tulis sebagai sumber belajar

Siswa di kelas IV SD PAB 23 Patumbak. Hal tersebut dibuktikan dengan perhitungan t-tes hasil belajar dengan taraf signifikan 0.05 diperoleh $t_{hitung} = 0.601$ dan $t_{tabel} = 2.02$, selanjutnya dibandingkan dengan t_{tabel} . Nilai berarti $t_{hitung} = 0.601 < t_{tabel} 2.02$, sehingga dinyatakan bahwa ada perbedaan dalam hasil belajar dengan menggunakan media pembelajaran aplikasi canva dengan menggunakan media tanpa aplikasi canva. Nilai rata-rata hasil posttest kelas eksperimen yaitu 85 sedangkan nilai posttest kelas kontrol yaitu 79.

Hasil belajar kelas IV SD PAB 23 Patumbak yang telah melaksanakan post tes atau penilaian formatif termasuk kedalam kategori sangat baik. Hal ini dapat dibuktikan dengan banyaknya siswa yang memperoleh nilai diatas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang ditetapkan oleh sekolah sebesar 70. Dari 30 siswa yang dijadikan sampel dalam penelitian ini diperoleh 100% siswa tuntas dalam mata pelajaran IPAS dengan skor tertinggi sebesar 100 dan skor terendah sebesar 70, dan rata-rata nilai yang diperoleh sebesar 85,17 termasuk dalam rentang 80-100% sangat baik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima Kasih kepada orang-orang yang telah membantu penulis dalam penelitian ini terima kasih kepada Bapak Dr. KRT. Hardi Mulyono K. Surbakti, selaku Rektor Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah Medan, Bapak Dr. Samsul Bahri, M.Si, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Ibu Dra. Sukmawati, M.Pd, selaku Ketua Prodi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Ibu Nurmainira, S.Pd.I., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktu di sela-sela kesibukkan untuk memberikan bimbingan, arahan selama proses penulisan proposal ini. Bapak/Ibu Dosen Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah Medan

yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat bagi pengembangan wawasan keilmuan selama mengikuti perkuliahan dan penulis proposal skripsi ini. Kepada keluarga tercinta yaitu kedua orang tua saya Ayahanda Indra Girawan, Ibunda Sumarsih, dan Adik saya Bagas Andrian yang telah memberikan semangat dan dukungan dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini. Kepada saudara-saudara, sahabat, teman ngajar, dan orang-orang yang sudah mendukung, memberikan motivasi, nasehat, bimbingan, dan arahan serta bantuan sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal skripsi ini. Dan terima kasih kepada Teman-teman Fakultas Pendidikan Sekolah Dasar angkatan 2019 Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah Medan yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu yang telah sama-sama memberi support, doa dan dukungan kepada penulis selama menyelesaikan proposal skripsi ini.

REFERENSI

- Abidin Zainul.(2016). Penerapan Pemilihan Media Pembelajaran.Jurnal Edcomtech (Vol. 1)
- Adina Makhlisotul.dkk. (2021). Keefektifan Model PJBL Berbantuan Canva Pada Tema 7 Subtema 1 Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 4 SDN Muntung Tanun 2021. Majalah Lontar. (Vol.33)
- Aqib, Zainal. 2010. Profesionalisme Guru dalam Pembelajaran. Surabaya : Penerbit
- Arief S. Sadiman, dkk. 2012. Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Arsyad, Azhar. 2005. Media Pembelajaran. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
- Arsyad, Azhar. 2019. MEDIA PEMBELAJARAN. Depok: PT RajaGrafindo Persada
- Asrul.Ananda Rusdi. Rosnita. (2015). Evaluasi Pembelajaran. Medan. Cita Pustaka Media
- BR Silalahi, 2022. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Quiz Terhadap Hasil Belajar Siswa Tema Lingkungan Sahabat Kita Kelas V SDN 060902 Medan Maimun. <https://repository.umnaw.ac.id/jspui/handle/123456789/2610>
- Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. Jurnal Ecoducation. Vol. 5, No. (1)
- Chomsin, Widodo S. dan Jasmadi 2008. Panduan menyusun bahan ajar berbasis kompetensi. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Fikri Asnul & Madona Sri Ade. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif. Yogyakarta. Samudra Biru
- Ganes Sekar Wangi & Bukhori Imam. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan
- Gulo (2002). Metodologi Penelitian. Jakarta. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Harjanto. (2008). Perencanaan Pengajaran. Jakarta: Rineka Cipta
- Hidayat, Sukmawarti, Suwanto. 2021. The application of augmented reality in elementary school education. Research, Society and Development, v. 10, n. 3, e14910312823. <https://doi.org/10.33448/rsd-v10i3.12823>
- Hidayat dan S. Khayroiyyah. 2018. Pengembangan Desain Didaktis Pada Pembelajaran Geometri. Jurnal MathEducation Nusantara Kristanto Andi.(2016). Media Pembelajaran. Bintang

Surabaya

- Lestari, N., Sukmawarti, S., & Hasanah, H. (2023). Analisis Keterampilan Guru dalam Pengelolaan Kelas pada Mata Pelajaran Tematik Kelas IV SDIT Darussalam Deli Tua. *Journal on Education*, 6(1), 7853- 7857. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.4188>
- Munadi Yudhi. (2008). *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada press.
- Nana Sudjana. (2002). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nuryadi, dkk (2017). *Dasar – dasar statistika penelitian*. Yogyakarta. Sibuku media
- Oemar Hamalik. 2002. *Psikologi Belajar Mengajar*. Bandung Sinar Baru Algesindo.
- Purwanto. 2011. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Rahmayanti Dela & Jaya Putra. (2020). Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Canva Dengan Pendekatan Saintifik Terhadap Hasil Belajar Dasar Listrik Dan Elektronika. *Jurnal Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika*.
- Ramli Muhammad. (2012). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Kalimantan Selatan. IAIN Antasari Pres
- Rasyid Harun, (2008). *Penelian Hasil Belajar*. Bandung: CV Wacana prima
- Ridhahani.(2020). *Metodologi penelitian dasar*. Banjarmasin. Pascasarjana
- Ropi Muhammad & Fakrurrozi Muh. (2017). *Evaluasi Hasil Belajar*. Lombok Timur. Universitas Hamzanwadi Press
- Sadiman, Arief S, dkk. (2009). *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta : Raja Grafindo Persada
- Sarwanta. (2022). *Modul Ajar Kurikulum Merdeka 2022 IPAS SD Kelas 4*. Modul ajar kurikulum.
- Slamento. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta : Rineka Cipta
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung.
- Sudjana, Nana . 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya
Vol. 1 (1), 2018, 15-19. <https://jurnalpascaumnaw.ac.id/index.php/JMN/article/view/2/2>
- Hujair AH Sanaky. (2011) *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara
- Irawan Andri & Napitupulu Safrida. (2022). Pengaruh Video Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Dengan Pendekatan Kontreksivisme SD Swasta Islam Terpadu Nurul Ikhwan Kecamatan Pantai Cermin. *Jurnal penelitian pendidikan*. (Vol.01.pp.180-188)