

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN CANVA TERHADAP HASIL BELAJAR
SISWA KELAS V SD NEGERI 053981 KARANG SARI**

Adinda Rahayu¹, Irhamuddin², Bukhori³

¹Tarbiyah, STIT Al Washliyah Binjai

Email : adinda.rahayu1401@gmail.com

²Tarbiyah, STIT Al Washliyah Binjai

Email : Siregarirhamuddin17@gmail.com

³Tarbiyah, STIT Al Washliyah Binjai

Email : bukhori031172@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine how the learning outcomes of fifth-grade students at SD Negeri 053981 Karang Sari, Padang Tualang District, Langkat Regency, can be improved. This research uses a quantitative descriptive method with purposive sampling as the sampling technique, and the data collection methods used are tests and questionnaires. The results of observations using questionnaires to assess students' knowledge and understanding during learning with Canva showed high and effective levels of knowledge and understanding, with an average of 95.89%. Meanwhile, students' learning outcomes also improved, with an average post-test score of 85.30, which is notably higher after students used Canva as a learning medium. Based on the hypothesis test that has been conducted, the results obtained show $t_{count} > t_{table}$ $4.418 > 2.005$, so H_a can be accepted and H_o must be rejected. Thus, based on the results obtained, it can be concluded that the Canva learning media can improve students' learning outcomes.

Keywords: influence, learning media, Canva, learning outcomes

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana peningkatan hasil belajar siswa kelas V di SD Negeri 053981 Karang Sari Kecamatan Padang Tualang Kabupaten Langkat. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif dengan teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan purposive sampling dan teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah pemberian tes dan angket (kusioner). Hasil observasi dengan menggunakan angket sebagai pengetahuan dan pemahaman siswa selama pembelajaran dengan menggunakan canva menunjukkan bahwa terdapat pengetahuan dan pemahaman yang tinggi dan efektif dengan rata-rata 95,89%. Sedangkan hasil penelitian pada hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata posttest yang memperoleh nilai sebesar 85,30 tentunya nilai ini lebih tinggi setelah siswa menggunakan canva sebagai media pembelajaran. Berdasarkan uji hipotesis yang telah dilakukan memperoleh hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$ $4,418 > 2,005$ maka H_a dapat diterima dan H_o harus ditolak. Dengan demikian, berdasarkan hasil yang telah diperoleh dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran canva dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: pengaruh, media pembelajaran, canva, hasil belajar

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aspek penting dalam kehidupan manusia. Melalui Pendidikan manusia tidak hanya diberikan ilmu atau pengetahuan tetapi juga diajarkan tentang nilai untuk pembentukan sikap serta mengasah keterampilan agar menjadi manusia kreatif. Salah satu bagian penting dalam Pendidikan adalah kegiatan pembelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran siswa dituntut untuk lebih aktif dan kreatif dalam menyelesaikan berbagai kegiatan untuk menambah wawasan atau pengetahuan siswa. Sedangkan guru hanya membantu saat siswa mengalami kesulitan dan membimbing siswa untuk menyelesaikan tahapan-tahapan kegiatan yang harus dilalui agar tidak terjadi kesalahan persepsi (Muhall & Sarni, 2023).

Sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan observasi terlebih dahulu. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara Bersama guru kelas v mengenai pembelajaran yang dilakukan di SD Negeri 053981 Karang Sari selama ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang diterapkan di sekolah belum memberikan hasil yang optimal, ditandai dengan siswa yang kurang berani berpendapat, kurangnya antusias siswa pada saat diminta membaca isi buku pelajaran, rendahnya daya kreativitas dan keterampilan siswa, serta antusias siswa yang masih minim dalam mengikuti pembelajaran. Adapun faktor-faktor yang menghambat anak-anak dalam menerima pembelajaran yaitu, seringkali anak-anak menghabiskan waktu dalam bermain smartphone dan tidak digunakan untuk belajar melainkan digunakan sebagai alat bermain game bahkan menonton video yang seharusnya dapat diawasi oleh orangtua, namun hal tersebut tidak terjadi dengan sangat baik. Selain faktor diatas, terdapat faktor lain yaitu minimnya penggunaan media pembelajaran berbasis ict di sekolah sehingga pembelajaran yang dilaksanakan kurang maksimal serta hasil belajar yang didapatkan oleh siswa juga tidak terlalu banyak peningkatan. Sehingga salah satu upaya untuk pemecahan permasalahan tersebut ialah dengan memanfaatkan media digital berbasis *e-learning* sebagai media belajar yang dapat diberikan guru kepada siswa untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik (Fatma dkk, 2022).

Hasil belajar merupakan perubahan yang terjadi pada setiap individu yang mencakup tiga ranah atau aspek yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Tiga ranah tersebut yaitu ranah kognitif berkaitan dengan hasil berupa pengetahuan dari belum tahu menjadi tahu, dari belum bisa menjadi bisa, dari belum paham menjadi paham. Ranah afektif berkaitan dengan sikap seseorang, minat, dan nilai, sedangkan nilai psikomotorik berkaitan dengan kemampuan fisik seperti kemampuan motorik dan syaraf. Dengan kata lain hasil belajar harus mencakup tiga ranah tersebut dan jika salah satu aspek tidak terpenuhi maka hasil belajar yang didapatkan tidak berhasil. Untuk melihat hasil belajar siswa dibutuhkan pembelajaran yang efektif, menarik dan efisien sehingga siswa dapat fokus dengan pembelajaran dan guru mendapatkan hasil belajar sesuai dengan ekspektasi.

Salah satu upaya yang digunakan untuk melihat hasil belajar peserta didik ialah dengan menggunakan atau mengaplikasikan sebuah media pembelajaran. Media pembelajarannya merupakan alat yang dapat membantu proses pembelajaran yang memiliki fungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan oleh guru sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Media pembelajaran yang baik tidak hanya mampu meningkatkan motivasi dan keinginan siswa untuk belajar secara mandiri tetapi juga dapat berperan untuk mengatasi kebosanan dalam belajar di kelas (Pradiani et al, 2023). Media pembelajaran yang digunakan untuk melihat hasil belajar merupakan media pembelajaran ict dengan mengaplikasikan media pembelajarannya berbasis digital. Pemanfaatan media digital mampu menjadi kekuatan untuk meningkatkan kemampuan literasi digital dalam dunia pendidikan.

Salah satu media digital yang diterapkan didalam pembelajaran oleh peneliti ialah media digital berbasis web aplikasi yaitu canva. Canva merupakan platform desain grafis yang menyediakan berbagai template untuk memudahkan dalam membuat konten visual seperti presentasi, infografis, poster dan dokumen. Fitur-fitur yang ada pada aplikasi canva didesain untuk memudahkan guru dan siswa di sekolah dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran berbasis teknologi, kreativitas, kompetensi dan manfaat lainnya. Dengan adanya aplikasi canva, diharapkan dapat memberikan pelajaran yang baik dan bagaimana aplikasi yang sudah banyak disediakan, sehingga bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran berbasis teknologi abad 21. Aplikasi canva membantu siswa dalam memahami materi pelajaran yang abstrak dengan cara menyajikan berbagai elemen menarik sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan seperti animasi, audio, video, gambar, grafik, dan teks dengan tujuan agar siswa lebih fokus memperhatikan pelajaran karena memiliki tampilan yang menarik. Canva menyediakan template kosong yang dapat membantu pengguna membuat desain dari awal, bagi pemula yang kurang berpengalaman dalam hal mendesain, canva memiliki berbagai fitur desain, sehingga tidak perlu memulai dari halaman kosong (Susanti dan Mudinilah, 2021).

Penelitian ini bertujuan untuk melihat penggunaan media canva pada mata pelajaran IPAS kelas V SD Negeri 053981 Karang Sari Kecamatan Hinai Kabupaten Langkat Tahun Ajaran 2024/2025, serta melihat pengaruh media canva terhadap hasil belajar siswa dan problematika yang dihadapi oleh peneliti pada saat melakukan penelitian lapangan dengan menggunakan canva sebagai media pembelajaran yang relatif efektif untuk diterapkan dipembelajaran IPAS.

METODE PENELITIAN

Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif untuk melihat hasil belajar peserta didik. Dalam pendekatan ini, data dikumpulkan dengan menggunakan instrument penelitian, kemudian analisis data, dan menguji hipotesis. Desain penelitian ini merujuk pada rencana atau pendekatan yang digunakan untuk mengumpulkan, mengolah dan menganalisis data secara terstruktur dengan tujuan agar penelitian dapat dilaksanakan secara efisien dan efektif sesuai dengan tujuannya. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu pemberian tes berupa *pretest*, *posttest* dan angket (kusioner) yang akan diisi oleh observer selama setelah proses pembelajaran berlangsung.

Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 053981 Karang Sari, Kecamatan Hinai, Kabupaten Langkat, Provinsi Sumatera Utara. Lokasi ini dipilih karena sekolah belum menerapkan pembelajaran berbasis digital atau *e-learning* yaitu penggunaan media digital seperti canva di sekolah. Waktu penelitian berlangsung di semester genap yaitu bulan April – Mei 2025.

Bahan dan Peralatan

Pretest dan *posttest* digunakan untuk menilai hasil belajar siswa dalam ranah kognitif sedangkan angket digunakan untuk mengukur sejauh mana pemahaman siswa terhadap pembelajaran setelah menggunakan canva di dalam proses belajar pembelajaran dalam ranah afektif dan psikomotorik siswa. Analisis data yang digunakan yaitu penilaian hasil belajar siswa yang berupa mencari peningkatan hasil belajar siswa, dan penilaian angket yang digunakan untuk melihat pemahaman siswa selama proses pembelajaran.

Adapun rumus yang digunakan untuk menghitung peningkatan hasil belajar sebagai berikut:

$$X^2 = \sum_{i=1}^K \frac{(f_o - f_e)^2}{f_e}$$

Keterangan :

X^2 = Chi-kuadrat hitung (nilai yang dicari)

f_o = Frekuensi observasi (pengamatan)

f_e = Frekuensi harapan

Instrumen Pengumpulan data

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan instrument yang digunakan dalam pengumpulan data, yaitu:

1. Angket, yang digunakan untuk mengetahui kelayakan dan kepraktisan dari produk yang dikembangkan.
2. Observasi, berupa kegiatan untuk mengamati proses pembelajaran yang berada di lapangan.
3. Tes, bertujuan untuk mengukur sejauh mana kemampuan siswa sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan canva (Pitaloka et al, 2021).

Tahapan Penelitian

Tahapan penelitian yaitu meliputi membuat permohonan izin penelitian, observasi awal untuk mengidentifikasi masalah pembelajaran, dan memilih media pembelajaran sebagai jawaban atas masalah pembelajaran. Tahap persiapan meliputi penyusunan Modul Ajar, menyiapkan bahan ajar, menyusun instrumen penelitian, dan mengujinya adalah bagian dari tahap ini. Tahap implementasi (pelaksanaan) yaitu dengan menyertakan *pretest*, *posttest*, dan angket yang diisi oleh beberapa observer setelah proses pembelajaran berlangsung. Pada akhir tahap evaluasi, pada tahap ini data diolah dan ditarik Kesimpulan berdasarkan hasil temuan peneliti.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian yang berjudul “Pengaruh Media Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 053981 Karang Sari” yang dilakukan oleh peneliti, data penelitian ini diperoleh dari angket mengenai media pembelajaran dan tes untuk melihat hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media canva sebagai sarana selama proses pembelajaran berlangsung. Peneliti memberikan 20 soal pilihan berganda dengan jawaban (a b c d). Adapun data yang diperoleh dari hasil penyebaran lembar soal *pre-post* mengenai penggunaan media canva sebagai media pembelajaran untuk melihat hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 053981 Karang Sari disajikan dalam tabel berikut ini:

Tabel 1. Data hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan media canva

SEBELUM			SESUDAH		
NO	NAMA	NILAI	NO	NAMA	NILAI
1	Sopia Zhaira Khairani	50	1	Sopia Zhaira Khairani	85
2	M. Afdilah Rahman	45	2	M. Afdilah Rahman	65
3	Jihan Aprilia Ulfa	60	3	Jihan Aprilia Ulfa	95
4	Jihan Aprilia Ulfi	55	4	Jihan Aprilia Ulfi	85
5	Lita Latifa Suci	30	5	Lita Latifa Suci	70
6	Sabrina	45	6	Sabrina	80
7	Pia Sofiya	50	7	Pia Sofiya	65
8	Nurul Anandhira	55	8	Nurul Anandhira	80
9	Yunita Anjani	45	9	Yunita Anjani	75
10	Putri Rahmatika	65	10	Putri Rahmatika	90
11	Zahira Rusela	70	11	Zahira Rusela	90
12	Nazwa Kauza Halisa	60	12	Nazwa Kauza Halisa	75
13	Abid Zakira Jendra	45	13	Abid Zakira Jendra	75
14	Fatih Quids Sabira	45	14	Fatih Quids Sabira	65
15	Putri Azahra	40	15	Putri Azahra	85
16	Celsi Amelia	40	16	Celsi Amelia	70
17	Aisyah Azzahra	45	17	Aisyah Azzahra	65
18	Niko Pratama	60	18	Niko Pratama	75
19	Azzahra Rofania Wijaya	50	19	Azzahra Rofania Wijaya	75
20	Aura Agustina	60	20	Aura Agustina	95
21	Shiren Widari	65	21	Shiren Widari	80
2 2	Roif Anaqie	50	22	Roif Anaqie	85

23	Syifa Ramadhani	60	23	Syifa Ramadhani	90
24	Raisah Safitri	55	24	Raisah Safitri	75
25	Agistra Tamara Octaviana	50	25	Agistra Tamara Octaviana	85
26	Mirza Al-Fatih	45	26	Mirza Al-Fatih	80
27	Jilma Khairani	35	27	Jilma Khairani	70
28	Reihan Okta Fernando	65	28	Reihan Okta Fernando	90

Setelah mengetahui nilai *pretest* dan *posttest*, peneliti menghitung hasil belajar peserta didik dengan menggunakan sebuah uji prasyarat yaitu uji normalitas data (Chi Square). Data dilampirkan dalam bentuk tabel dibawah ini:

Tabel 2. Uji Normalitas *Pretest* Siswa Kelas V

Kelas Interval	Batas Kelas	Z-Skor	O-Z	Luas tiap Interval	Fe	Fo
30 – 41	29,5 – 41,5	-2,15 & -0,99	0,4842 – 0,3389	0,46	4,088	12
42- 48	41,5 – 48,5	-0,99 & -0,31	0,3389 – 0,1217	0,218	6,104	3
49 - 55	48,5 – 55,5	-0,31 & 0,37	0,1217 – 0,1443	-0,023	-0,644	8
56 – 62	55,5 – 62,5	0,37 & 1,05	0,1443 – 0,3531	-0,209	-5,852	1
63 – 69	62,5 – 69,5	1,05 & 1,72	0,3531 – 0,4573	-0,105	-2,94	2
70 - 76	69,5 – 76,5	1,72 & 2,40	0,4573 – 0,4918	-0,035	-0,38	2

$$\begin{aligned}
 X^2 &= \sum_{i=1}^K \frac{(F_o - F_e)^2}{F_e} \\
 &= \frac{(12-4,088)^2}{4,088} + \frac{(3-6,104)^2}{6,104} + \frac{(8-(-0,644))^2}{-0,644} + \frac{(1-(-5,852))^2}{-5,852} + \frac{(2-(-2,94))^2}{-2,94} + \frac{(2-(-0,38))^2}{-0,38} \\
 &= 15,31 + 1,578 + (-116,03) + (-8,023) + (-8,300) + (-14,90) \\
 &= -130,365
 \end{aligned}$$

Dari data tabel diatas, diperoleh hasil berupa derajat kebebasan $dk = k - 1$, dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ maka dari tabel distribusi chikuadrat diperoleh X^2 tabel = 11,070. Berarti didapatkan bahwa $-130,365 < 11,070$. Karena x^2 hitung $< x^2$ tabel maka data *pretest* dapat disimpulkan berdistribusi normal.

Sedangkan untuk *posttest* dapat dilihat dari data tabel dibawah ini:

Tabel 3. Uji Normalitas *posttest* siswa kelas V

Kelas Interval	Batas Kelas	Z-Skor	O-Z	Luas tiap Interval	Fe	Fo
65-70	64,5 -70,5	-0,68 & -0,48	0,2157 & 0,1844	0,032	0,896	6

71-76	70,5 – 76,5	-0,48 & -0,28	0,1844 & 0,1103	0,075	2,1	7
77-82	76,5 – 82,5	-0,28 & -0,09	0,1103 & 0,0359	0,074	2,072	4
83-88	82,5 – 88,5	-0,09 & 0,10	0,0359 & 0,0398	-0,004	-0,112	5
89-94	88,5 – 94,5	0,10 & 0,30	0,0398 & 0,1179	-0,078	-2,184	4
95-100	94,5 – 100,5	0,30 & 0,50	0,1179 & 0,1915	-0,074	-2,072	2

$$X^2 = \sum_{i=1}^K \frac{(F_o - F_e)^2}{F_e}$$

$$= \frac{(6-0,896)^2}{0,896} + \frac{(7-2,1)^2}{2,1} + \frac{(4-2,072)^2}{2,072} + \frac{(5-(-0,112))^2}{-0,112} + \frac{(4-(-2,184))^2}{-2,184} + \frac{(2-(-2,072))^2}{-2,072}$$

$$= 29,07 + 11,43 + 1,794 + (-233,30) + (-17,51) + (-8,0020)$$

$$= -243,518$$

Untuk X^2 hitung = -243,518 dengan dk = k - 1 (6-1)= 5 dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ maka dari tabel distribusi chikuadrat diperoleh X^2 tabel = 11,070. Berarti didapatkanbawaha -243,518 < 11,070. Karena x^2 hitung < x^2 tabel maka data *pretest* dapat disimpulkan berdistribusi normal.

Berdasarkan hasil belajar peserta didik yang telah dipaparkan diatas, peneliti juga ingin mengetahui sejauhmana pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran. Selain menggunakan tes (*pre – post*) peneliti juga membagikan sebuah angket kepada peserta didik dengan 10 pertanyaan sebagai acuan peserta didik dalam memahami dan mengetahui pembelajaran IPA dengan menggunakan media pembelajaran canva. Di dalam angket tersebut, terdapat 4 poin yang berisi 4 (sangat baik), 3 (baik), 2 (kurang baik), dan 1 (tidak baik).

Tabel 3. Survi hasil belajar siswa kelas v

C	Nama	Komponen Penilaian										JML	Skor Max	%
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	SZK	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	37	40	92.5
2	MAR	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	39	40	97.5
3	JAU	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	39	40	97.5
4	JAI	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	38	40	95
5	LLS	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	39	40	97.5
6	S	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	37	40	92.5
7	PS	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	39	40	97.5
8	NA	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	37	40	92.5
9	YA	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	38	40	95
10	PR	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	38	40	95
11	ZR	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	39	40	97.5
12	NKH	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	38	40	95
13	AZJ	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	38	40	95

14	FQS	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	39	40	97.5
15	PA	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	38	40	95
16	CA	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	38	40	95
17	AZ	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	39	40	97.5
18	NP	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	39	40	97.5
19	ARW	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	39	40	97.5
20	AA	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	38	40	95
21	SW	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	38	40	95
22	RA	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	39	40	97.5
23	SR	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	39	40	97.5
24	RS	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	38	40	95
25	ATO	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	39	40	97.5
26	MA	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	38	40	95
27	JK	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	38	40	95
28	ROF	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	39	40	97.5
Jumlah												1074	1120	
Rata-rata												95,89		

Berdasarkan hasil tabel 3 yang berisi data atau hasil angket angket diisi oleh peserta didik mengenai pemahaman dan pengetahuan peserta didik terhadap pembelajaran IPAS dengan menggunakan media pembelajaran canva. Dari hasil yang diperoleh didapatkan bahwa angket yang diisi oleh peserta didik mendapatkan nilai rata-rata sebesar 95,89% dapat diartikan bahwa media pembelajaran canva memiliki pengaruh besar terhadap hasil belajar peserta didik.

Selama melakukan penelitian, tentunya penelitian tidak selalu berjalan dengan lancar, terdapat beberapa hal yang menjadi problematika yang ditemukan pada saat melakukan penelitian lapangan dengan menggunakan canva sebagai media pembelajaran ialah seperti:

- Keterbatasan prasarana
- Keterbatasan waktu
- Distraksi dan fokus belajar siswa

Setiap masalah pasti selalu memiliki berbagai Solusi, maka dari itu terlepas dari permasalahan yang ditemukan dilapangan, tentunya peneliti juga sudah menemukan Solusi terhadap masalah yang dihadapinya, seperti:

- Keterbatasan sarana, berupa jaringan internet yang terbatas. Adapun solusi yang ditemukan oleh peneliti untuk permasalahan ini peneliti mengambil sebuah solusi berupa desain-desain canva yang telah dirancang sedemikian rupa di dalam canva, peneliti mengunduhnya dalam forma pdf atau powerpoint sehingga peneliti masih tetap dapat menggunakan media pembelajaran canva namun dalam bentuk offline.

- b. Keterbatasan waktu, dalam hal ini peneliti menemukan sebuah solusi seperti peneliti sudah lebih menyiapkan desain canva lebih awal serta menyederhanakan konten yang akan diberikan kepada peserta didik agar sesuai dengan alokasi waktu dan pembelajaran berjalan lebih efisien dan efektif.
- c. Kedistrak dan fokus, tentunya peserta didik sering yang mengalami kehilangan fokus atau kedistrak dengan hal-hal yang menarik, maka dari itu peneliti menekankan bahwa isi materi lebih penting daripada tampilan desain yang peneliti buat, sehingga pembelajaran berjalan sesuai dengan yang diharapkan oleh peneliti.

Pembahasan

Penelitian yang dilakukan di SD Negeri 053981 Karang Sari ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran canva terhadap hasil belajar siswa pada siswa kelas V di SD Negeri 053981 Karang sari. Penelitian ini melibatkan seluruh siswa yang belajar di SD Negeri 053981 Karang Sari sebagai populasi di dalam penelitian ini, sedangkan sampel yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa pada saat menggunakan media canva sebagai media pembelajaran alternatif ialah kelas Va yang ditetapkan menjadi kelas eksperimen. Tentunya hal tersebut ditetapkan oleh peneliti dengan digunakannya teknik pengumpulan data berupa purposive sampling ketika pemilihan kelas eksperimen untuk menjadi kelas yang pembelajarannya menggunakan media digital. Untuk mengukur hasil belajar peserta didik, peneliti menggunakan quisioner/angket dan tes. Adapun angket yang digunakan berupa sepuluh pertanyaan dengan indikator 1 2 3 & 4 sebagai tingkat pemahaman peserta didikada saat pembelajaran menggunakan canva. Dengan adanya pengisian survei ini, peneliti berupaya agar media canva ini bisa diterapkan dengan baik di sekolah sebagai sarana pembelajaran interaktif dan efektif.

Setelah melakukan kegiatan survei, peneliti mendapatkan hasil bahwa pembelajaran menggunakan media interaktif dapat membuat siswa lebih memahami dan meningkatkan keaktifan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Dari hasil survei yang digunakan untuk melihat respon peserta didik mendapatkan hasil yang mendekati sempurna yaitu mendapatkan rata-rata 95,89% hal ini mendapatkan respon yang baik, sehingga hasil belajar yang didapatkan juga mendapatkan hasil peningkatan dan dapat dilihat dari uji tes yang dilakukan yaitu melihat dari sebelum penggunaan media canva dan sesudah menggunakan media canva.

Sebelum diberi perlakuan, kelas yang menjadi kelas eksperimen diberi pretest untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum menggunakan media canva sebagai media pembelajaran, dari data yang telah didapatkan, peneliti mendapatkan data bahwa hasil rata-rata yang diperoleh ialah 51,43 hal ini menunjukkan perolehan hasil belajar siswa masih menunjukkan belum mengalami peningkatan pembelajaran pada hasil belajar siswa.

Setelah peneliti mengetahui kemampuan awal kelas tersebut, selanjutnya siswa diberikan pelajaran yang berbeda pada materi bumiku berubah. Siswa pada kelas eksperimen diberi perlakuan dengan media pembelajaran canva. Pada saat proses pembelajaran dengan menggunakan media canva, terlihat peneliti mendapatkan bahwa hampir seluruh siswa kelas Va memberikan respon yang sangat baik, mereka merasa antusias ketika pembelajaran IPAS dengan materi Bumiku Berubah, belajar dengan menggunakan media interaktif berupa canva. Hal yang membuat siswa menjadi antusias dan tertarik pada saat pembelajaran, ialah karena siswa bisa melihat lebih jelas bagaimana faktor-faktor yang membuat bumi berubah. Seperti siswa bisa melihat secara nyata melalui media canva apa bencana alam yang terjadi sehingga dapat menyebabkan bumi berubah, serta siswa juga dapat melihat faktor-faktor apa yang dilakukan oleh manusia sehingga mereka bisa merusak bumi. Setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan media canva, di akhir pertemuan setelah materi selesai diajarkan,

siswa diberi berupa posttest untuk mengetahui hasil belajar siswa. Pada pertemuan kedua ini, peneliti memberikan materi mengenai “Bumiku Berubah” menggunakan slide presentasi dan mind mapping dari canva, setelah diberikan penjelasan singkat mengenai materi, siswa diajak berdiskusi secara bersama dengan beberapa pertanyaan yang ditampilkan di dalam mind mapping dan dilihat dengan berbantuan proyektor yang telah disediakan. Berdasarkan observasi yang dilakukan selama pembelajaran, siswa kelas eksperimen tersebut berperan aktif serta bertanggung jawab dalam mengerjakan tugas, memberikan pendapat dan menanggapi selama proses pembelajaran berlangsung, serta siswa merasakan hal antusiasme terhadap penggunaan media pembelajaran yang diterapkan. Melalui hasil observasi peneliti, pembelajaran dengan media canva sebagai media interaktif atau Canva for Education, cenderung lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Setelah proses pembelajaran selesai, dilakukan uji posttest pada kelas eksperimen. Hasil rata-rata posttest kelas eksperimen 85,30. Hal ini menunjukkan peningkatan hasil pembelajaran siswa dengan memperoleh hasil rata-rata yang lebih tinggi dibandingkan sebelum diberikannya pembelajaran dengan menggunakan media canva. Berdasarkan uraian data pretest dan posttest tersebut, kemudian dilakukan uji hipotesis penelitian dengan uji independent sample t test dan memperoleh hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $4,418 > 2,005$ maka H_a diterima dan H_o harus ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa “Terdapat pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas V yang diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran canva dan siswa yang diajarkan dengan metode pembelajaran konvensional pada mata pelajaran IPAS materi Bumiku Berubah kelas V SD Negeri 053981 Karang Sari”.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dengan penggunaan media pembelajaran canva terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 053981 Karang Sari dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran canva berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 053981 Karang Sari. Hal ini dapat dilihat dari pengisian survei yang diberikan kepada anak-anak kelas V terdapat rata-rata yang tinggi yaitu 95,89% dari hasil pengisian survei angket untuk melihat pemahaman mereka pada saat penggunaan canva yang digunakan sebagai media pembelajaran. Adapun nilai rata-rata pretest kelas eksperimen sebesar 51,43. Setelah dilaksanakan kegiatan belajar mengajar, berdasarkan hasil posttest diperoleh hasil nilai rata-rata kelas eksperimen 85,30. Berdasarkan nilai rata-rata tersebut, disimpulkan bahwa kelas yang menerapkan media pembelajaran canva memiliki nilai hasil belajar yang lebih tinggi dan mengalami peningkatan jika dibandingkan dengan sebelum penggunaan media canva.

Untuk X^2 hitung *pretest* = -130,365 dengan $dk = k - 1 (6-1) = 5$ dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ maka dari tabel distribusi chi kuadrat diperoleh X^2 tabel = 11,070. Berarti didapatkan bahwa $-130,365 < 11,070$. Karena x^2 hitung $< x^2$ tabel maka data *pretest* dapat disimpulkan berdistribusi normal. Sedangkan untuk Untuk X^2 hitung *posttest* = -243,518 dengan $dk = k - 1 (6-1) = 5$ dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ maka dari tabel distribusi chi kuadrat diperoleh X^2 tabel = 11,070. Berarti didapatkan bahwa $-243,518 < 11,070$. Karena x^2 hitung $< x^2$ tabel maka data *pretest* dapat disimpulkan berdistribusi normal. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 053981 Karang Sari mengalami peningkatan dan berdistribusi normal.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan puji Syukur ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik. Jurnal ini merupakan hasil penyusunan dari skripsi yang telah penulis kerjakan dengan penuh kesungguhan, dukungan, serta doa dari berbagai pihak. Tanpa bantuan, dukungan dan kerja sama dari banyak pihak, penelitian ini tidak akan berjalan dengan lancar hingga sampai pada tahap publikasi.

Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya penulis sampaikan kepada:

Pertama, orang tua penulis yang senantiasa memberikan dukungan tanpa henti, baik dalam bentuk doa, motivasi, maupun bantuan moril dan materil. Doa dan dukungan mereka menjadi kekuatan utama yang mengiringi setiap langkah penulis

selama menjalani proses penelitian ini. Kesabaran, pengorbanan, dan kasih sayang mereka adalah sumber semangat yang tidak ternilai harganya.

Kedua, pimpinan dan dosen STIT Al-Washliyah Binjai, khususnya ketua STIT Al-Washliyah Binjai beserta jajarannya yang telah memberikan kesempatan, fasilitas, dan bimbingan akademik yang sangat berharga. Terimakasih atas ilmu, nasihat, dan inspirasi yang diberikan selama proses perkuliahan hingga penyelesaian skripsi yang menjadi dasar jurnal ini.

Ketika, dosen pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan bimbingan, arahan, serta masukan konstruktif sejak awal penyusunan proposal hingga tahap akhir penulisan. Bimbingan yang sabar dan teliti sangat membantu penulis dalam memperbaiki kekurangan dan meningkatkan kualitas penelitian ini agar layak dipublikasikan.

Keempat, guru dan kepala sekolah SD Negeri 053981 karang Sari, yang telah memberikan izin dan kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian di sekolah tersebut. Penulis berterimakasih atas bantuan dalam mengatur jadwal, memberikan informasi yang dibutuhkan, serta Kerjasama yang baik selama penulis melakukan observasi, wawancara dan dokumentasi.

Kelima, siswa kelas V SD Negeri 053981 karang sari, yang telah bersedia meluangkan waktu dan berpartisipasi dalam kegiatan penelitian selama 2 hari berturut-urut. Penulis berterimakasih atas antusiasme, kejujuran, dan kerja sama mereka dalam memberikan kontribusi besar terhadap kelengkapan data penelitian ini.

Daftar pustaka/reference

- Fatma, Naiilah. & Ichsan. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Berbass Genially Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA di SD Muhammadiyah. Genderang Asa: Journal Of Primary Education. Vol. 3 No. 2
- Muhal's, Sarni. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar IPA Sub Tema 1 Hewan dan Tumbuhan Dilingkungan Rumahku Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Lingkungan Pada Siswa Kelas IV MIS Masatawa Kabupaten Halmahera Selatan. Jurnal PENDAS : Pendidikan Dasar, Vol. 5 No. 2. Hal : 1-9.
- Pitaloka et.al. (2021) ,”Peran Guru dalam Menanamkan Nilai Toleransi pada Anak Usia Dini di Indonesia” Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. Vol.2 No.2. hlm. 1699.
- Pradiani, N., P, W. Y., et.al. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Materi Bangun Ruang Pada Muatan Pembelajaran Matematika Kelas V Sekolah Dasar. Jurnal Ilmiah Profesi Pendiikan. Vol. 8 No. 3.
- Susanti dan Mudinillah. (2021) “Pemanfaatan Canva Pada Kelas III Pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Rohani MI/SD 03 Panianjauan” Jurnal Pendidikan Guru MI 1. Vol.1.,No.2. hlm. 95.