

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS APLIKASI CANVA TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN PKn KELAS V SDN LAMKUNYET ACEH BESAR

¹ Geby Novita Sari, ² Intan Safiah, ³ Nurmasyitah

¹²³PGSD FKIP Universitas Syiah Kuala

gebygebi59@gmail.com

Abstract

This research is backgrounded by the low learning outcomes of students in PKn learning, in addition to the problem of learning outcomes, the use of media that is not optimal when delivering teaching materials is also the background of this research. This research aims to find out the Effect of Using Interactive Media Based on Canva Application on Learning Outcomes in PKn Class V SDN Lamkunyhet Aceh Besar. This research uses a quantitative approach to the experimental method with a Quasi Experimental Design research type with a Non-equivalent Cotrol Group Design design. Sampling using purposive sampling technique with a sample of 42 students of SDN Lamkunyhet Aceh Besar for the 2024/2025 academic year, namely 21 students of the experimental class VB and 21 students of the control class VA. Data is collected using 20 objective test questions to measure learning outcomes in PKn subjects. The research results show that there is an increase in student learning outcomes after learning using interactive media based on the canva application with student learning outcomes based on the average pre-test score for the experimental class of 57.9 and the control class of 55.5, while the average post-test score for the experimental class is 77.6 and the control class is 57.6. As for the hypothesis test with t-test independent sample test. The results of the independent t-test obtained a significance value (2-tailed) of $0,000 < 0.05$. So the decision-making criteria are that H_a is accepted and H_o is rejected. so, it can be concluded that there is an influence on the use of interactive media based on canva applications on learning outcomes in PKn subjects class V SDN Lamkunyhet Aceh Besar

Abstrak

Penelitian ini di latar belakang oleh rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn selain permasalahan hasil belajar, penggunaan media yang kurang maksimal ketika menyampaikan materi ajar juga menjadi latar belakang penelitian ini. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran PKn Kelas V SDN Lamkunyhet Aceh Besar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif metode eksperimen dengan jenis penelitian Quasi Eksperimental Design dengan desain Non-equivalent Cotrol Group Design. Pengambilan sampel menggunakan teknik purposive sampling dengan jumlah sampel sebanyak 42 siswa SDN Lamkunyhet Aceh Besar tahun ajaran 2024/2025 yaitu 21 siswa VB kelas eksperimen dan 21 siswa VA kelas kontrol. Data dikumpulkan menggunakan soal tes objektif sebanyak 20 butir soal untuk mengukur hasil belajar pada mata pelajaran PKn. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah melakukan pembelajaran menggunakan media interaktif berbasis aplikasi canva dengan hasil belajar siswa berdasarkan rata-rata nilai pre-test untuk kelas eksperimen sebesar 57,9 dan kelas kontrol sebesar 55,5, Sedangkan nilai rata-rata post-test untuk kelas eksperimen sebesar 77,6 dan kelas kontrol sebesar 57,6. Adapun uji hipotesis dengan uji-t independent sample test. Hasil uji-t independent diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Maka kriteria pengambilan keputusan yaitu H_a diterima dan H_o ditolak. sehingga, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh

Article History

Submitted: 27 September 2024

Accepted: 3 Oktober 2024

Published: 4 Oktober 2024

Key Words

Interactive media based on canva application, Learning Results, PKn

Sejarah Artikel

Submitted: 27 September 2024

Accepted: 3 Oktober 2024

Published: 4 Oktober 2024

Kata Kunci

Media interaktif berbasis aplikasi canva, Hasil Belajar, PKn

penggunaan media interaktif berbasis aplikasi canva terhadap hasil belajar pada mata pelajaran PKn kelas V SDN Lamkunyut Aceh Besar.

Pendahuluan

Menurut Undang – Undang No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 1 tentang pendidikan. “ pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat dan negara”.

Pendidikan dapat dikatakan sebagai salah satu cara atau usaha yang dapat dilakukan untuk mengubah diri menjadi lebih baik melalui proses pengajaran yang dilakukan oleh orang dewasa baik itu orang tua, guru, atau tetangga yang sifatnya positif. Pembelajaran sebagai suatu proses diberikannya sebuah ilmu dari seseorang yang memiliki pengetahuan kepada peserta didik agar belajar atau mencari tahu apa yang belum diketahui. Pembelajaran memiliki keterkaitan yang erat dengan belajar, belajar dapat membuat peserta didik memiliki pengetahuan yang luas.

Menurut Siti et al.(2023:481) Mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan memiliki tujuan utama yaitu untuk membekali peserta didik agar memiliki moral dan karakter yang baik sehingga perilaku, moral, dan karakter tersebut dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan pengertian tersebut dapat diketahui bahwa pendidikan kewarganegaraan merupakan sebuah ilmu yang dapat digunakan sebagai bekal siswa agar memiliki perilaku dan nilai moral yang baik sesuai dengan Pancasila dan undang-undang dasar 1945. Menurut Lubis (2020:25) Pembelajaran PPKn di Sekolah Dasar (SD) dapat dikatakan berhasil apabila semua tujuan pembelajaran yang telah ditentukan dapat tercapai.

Pembelajaran adalah proses terjadinya interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Djamaluddin & Wardana, 2019 :13). Dalam pembelajaran, peserta didik tidak hanya melakukan interaksi dengan guru saja sebagai salah satu sumber belajar, tetapi tidak menutup kemungkinan peserta didik melakukan interaksi dengan keseluruhan sumber belajar yang terdapat pada lingkungan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Belajar adalah perubahan yang relatif permanen dalam perilaku atau potensi perilaku sebagai hasil dari pengalaman atau latihan yang diperkuat (Hrp et al., 2022 :9).

Salah satu tujuan pembelajaran adalah tercapainya perubahan perilaku atau kompetensi pada siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Ketercapaian belajar ini didukung oleh penggunaan metode, model dan media yang tepat sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan dari pengembangan materi. Guru dapat melakukan segala upaya untuk mencapai hasil belajar yang maksimal dengan penggunaan metode,model dan media yang tepat.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan di SDN Lamkunyut Aceh Besar, diperoleh data hasil wawancara dengan guru kelas yang menyatakan bahwa sebagian besar siswa masih ada yang mengalami kesulitan dalam menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Dalam pemahaman nilai-nilai Pancasila siswa belum bisa memahami secara maksimal, masih banyak siswa yang melakukan penyimpangan nilai-nilai Pancasila seperti berperilaku kurang sopan terhadap guru, berbicara kotor, dan mengejek teman. Pada kenyataannya, dalam proses pembelajaran materi nilai-nilai Pancasila disekolah guru belum maksimal menggunakan media yang sesuai dengan perkembangan zaman, selama pembelajaran terkadang guru hanya menggunakan buku sebagai sumber belajar. Sehingga kurang efektif untuk materi ini bila tidak disertai media pembelajaran

Menurut Sanjaya (dalam Muhammad, 2017:83) Media pembelajaran adalah segala sesuatu seperti alat, lingkungan dan segala bentuk kegiatan yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan, mengubah sikap atau menanamkan keterampilan pada setiap orang yang memanfaatkannya. Arus informasi yang semakin cepat harus diatasi sebaik mungkin oleh guru agar informasi dapat diterima dengan baik oleh siswanya.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa salah satu cara yang dapat diterapkan guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan penggunaan media dalam pembelajaran media pembelajaran merupakan salah satu alat untuk mencapai tujuan pembelajaran, dengan begitu proses pembelajaran mudah dipahami oleh siswa, media pembelajaran sangat diperlukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa agar bisa mengikuti proses pembelajaran.

Pada era globalisasi saat ini perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sangat berkembang pesat. Menurut Mulyani (dalam Siti et al., 2023:481), "Seiring berjalannya waktu dan perkembangan zaman, ilmu pengetahuan dan teknologi sudah semakin canggih serta menunjang terciptanya teknologi – teknologi baru". Perkembangan teknologi saat ini telah mengubah kehidupan masyarakat yang tidak dapat dihindari, dan sangat berpengaruh dalam dunia pendidikan.

Guru dapat menggunakan perkembangan teknologi dalam pembelajaran, contohnya dengan menggunakan media interaktif dalam pembelajaran. Media interaktif masih belum dominan diterapkan oleh guru, hal ini disebabkan guru masih menerapkan pembelajaran konvensional tanpa menggunakan media.

Salah satu media interaktif yang dapat digunakan guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah menggunakan aplikasi canva. Media interaktif merupakan suatu media yang dikombinasikan dari berbagai unsur seperti teks, foto, seni grafis, suara, animasi, dan video yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki dalam multimedia tersebut. Media interaktif mampu memberi pemahaman tentang materi dengan tepat, menarik, efektif, dan efisien. Media yang bersifat interaktif memberikan tingkat fleksibilitas tinggi sehingga siswa dapat memperoleh umpan balik terhadap apa yang dilakukannya. Penggunaan media interaktif dalam proses pembelajaran bertujuan untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Menurut Surjono (dalam Siti et al., 2023:482) Dengan menggunakan media interaktif, siswa akan terlibat dalam proses pembelajaran. Kata interaktif dalam hal ini memiliki arti yaitu terjadinya interaktif antara siswa atau manusia dengan komputer. Siswa akan memberi perlakuan terhadap komputer, misalnya seperti menekan tombol dan menulis menggunakan keyboard yang ada di komputer. "Dalam hal interaktif, media pembelajaran interaktif harus mempunyai fitur yang memungkinkan pengguna dapat terlibat secara aktif untuk berinteraksi dengan program".

Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan melalui pendekatan kuantitatif serta jenis penelitian yang digunakan adalah eksperimen semu (*quasi-experimental Design*) dengan teknik *non-equivalent control group design*. Lokasi penelitian di SD Negeri Lamkuyet dengan populasi yang diambil seluruh peserta didik kelas V SD Negeri Lamkuyet tahun ajaran 2023/2024 serta sampel yang diambil yaitu peserta didik kelas VA sebanyak 21 orang dan kelas VB sebanyak 21 orang.

Teknik pengumpulan data menggunakan berupa tes yang berbentuk pilihan ganda 20 pilihan ganda. Tes ini dilakukan untuk mengukur kemampuan awal dan kemampuan akhir peserta didik

pada kelas eksperimen yaitu kelas VA dan kelas VB sebagai kelas kontrol. Analisis data dalam penelitian ini yaitu Analisis Deskriptif dan Analisis inferensial

Hasil dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan peneliti mulai tanggal 19 Agustus 2024 hingga tanggal 20 Agustus 2024 di SDN Lamkunyut Aceh Besar. Data yang dikumpulkan peneliti dalam penelitian ini adalah hasil belajar PKN peserta didik kelas VA dan VB pada materi Pancasila dalam Kehidupanku Topik B. Data yang didapatkan peneliti berasal dari hasil tes yang diberikan sebelum dan sesudah pembelajaran berlangsung. Tes yang diberikan berupa soal pilihan ganda yang terdiri dari 20 soal pre-test dan 20 soal post-test. Pada kelas eksperimen dilakukan penelitian sebanyak 2 kali pertemuan. Pada kelas kontrol dilakukan penelitian sebanyak 1 kali pertemuan.

Pertemuan-1 dikelas eksperimen, peneliti memberikan soal pre-test kepada peserta didik. Setelah itu, dilanjutkan dengan peneliti melakukan pembelajaran tentang topik B menggunakan media interaktif berbasis aplikasi canva. Dalam pembelajaran dengan menggunakan media interaktif berbasis aplikasi canva, peneliti mengawali pembelajaran dengan menjelaskan materi menggunakan media interaktif berbasis aplikasi canva terlebih dahulu. Pada saat guru menjelaskan materi, siswa diminta untuk memperhatikan dan mengamati materi pembelajaran yang sedang guru jelaskan. Setelah memperhatikan dan mengamati peserta didik di minta mencatat segala peristiwa tersebut pada Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).

Pada Pertemuan ke-2, Peserta didik menjawab quis serta berdiskusi bersama teman kelompoknya untuk menjawab Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dengan menggunakan aplikasi canva. Hasil yang diperoleh akan dituliskan pada Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Selanjutnya peserta didik diminta untuk menuliskan kesimpulan serta menjawab pertanyaan terkait dengan materi yang terdapat pada Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Setelah pembelajaran selesai, peneliti memberikan soal post-test kepada peserta didik.

Pada kelas kontrol, peneliti memberikan soal pre-test kepada peserta didik. setelah itu, dilanjutkan dengan peneliti melakukan pembelajaran tentang topik B. Dalam proses pembelajaran, peneliti hanya memberikan penjelasan tentang materi tanpa menggunakan media apapun. Dalam proses pembelajaran yang berlangsung lebih banyak peran peneliti dibandingkan dengan peserta didik. peserta didik lebih banyak menerima dan mencatat materi yang dijelaskan guru. Hal ini menyebabkan peserta didik lebih banyak diam dan terlihat kurang aktif. Setelah pembelajaran berakhir, peneliti memberikan soal post-tes kepada peserta didik. Adapun data yang di terkumpul pada penelitian ini, dapat dilihat sebagai berikut:

Data Penelitian

Data penelitian ini didapatkan dari hasil pre-test dan post-test yang diberikan kepada peserta didik dalam bentuk soal pilihan ganda sebanyak 20 butir soal dengan skor maksimal 100. Berikut merupakan data hasil belajar peserta didik kelas VA dan VB SDN Lamkunyut Aceh Besar.

Tabel 1 Nilai Rta-rata Pre-test dan Post-test Kelas Eksperimen (VB)

No	Nama	Nilai Pre-test	Nilai Post-test
1	Siswa 1	30	40

2	Siswa 2	40	60
3	Siswa 3	40	55
4	Siswa 4	45	100
5	Siswa 5	45	55
6	Siswa 6	45	100
7	Siswa 7	50	85
8	Siswa 8	50	95
9	Siswa 9	60	75
10	Siswa 10	65	80
11	Siswa 11	65	70
12	Siswa 12	65	85
13	Siswa 13	65	90
14	Siswa 14	65	80
15	Siswa 15	65	90
16	Siswa 16	65	95
17	Siswa 17	70	80
18	Siswa 18	70	80
19	Siswa 19	70	80
20	Siswa 20	70	55
21	Siswa 21	75	80
Σ		1215	1630
Nilai rata-rata		57,9	77,6

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa kelas eksperimen berjumlah 21 orang peserta didik memperoleh nilai keseluruhan pretest sebesar 1.215 dan nilai rata-rata sebesar 57,9 sedangkan pada nilai posttest memperoleh nilai keseluruhan sebesar 1.630 dan nilai rata-rata sebesar 77,6. Dapat disimpulkan bahwa, nilai posttest peserta didik mengalami peningkatan dari nilai pretest.

Tabel 2 Nilai Rata-rata Pre-test dan Post-test Kelas Kontrol (VA)

No	Nama	Nilai Pre-test	Nilai Post-test
1	Siswa 1	35	55
2	Siswa 2	40	40
3	Siswa 3	40	40
4	Siswa 4	45	55
5	Siswa 5	45	55
6	Siswa 6	45	55
7	Siswa 7	50	45
8	Siswa 8	55	50
9	Siswa 9	55	65
10	Siswa 10	55	70
11	Siswa 11	55	60
12	Siswa 12	55	45
13	Siswa 13	55	60
14	Siswa 14	60	65
15	Siswa 15	60	65

16	Siswa 16	60	65
17	Siswa 17	60	65
18	Siswa 18	70	85
19	Siswa 19	70	50
20	Siswa 20	75	50
21	Siswa 21	80	70
Σ		1165	1210
Nilai rata-rata		55,5	57,6

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa kelas kontrol berjumlah 21 orang peserta didik memperoleh nilai keseluruhan pre-test sebesar 1.165 dan nilai rata-rata sebesar 55,5. Sedangkan pada nilai post-test memperoleh nilai keseluruhan sebesar 1.210 dan nilai rata-rata sebesar 57,6. Sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai post-test peserta didik mengalami peningkatan dari nilai pre-test.

Analisis data Penelitian

Hasil analisis data deskriptif

Berdasarkan hasil tes yang telah diperoleh dikelas eksperimen dan kelas kontrol, dapat dianalisis secara deskriptif yaitu dilihat dari rata-rata hasil belajar siswa dan jumlah ketuntasan siswa. Peneliti menggunakan rata-rata hasil belajar siswa untuk melihat perbandingan hasil perlakuan pada kedua kelas menggunakan media interaktif berbasis aplikasi canva dan pembelajaran konvensional. Berikut tabel rata-rata hasil belajar siswa.

Tabel 3 Hasil Analisis Deskriptif

Descriptive Statistics						
	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre-Test Eksperimen	21	45	30	75	57,86	12,803
Post-Test Eksperimen	21	60	40	100	77,62	16,403
Pre-Test Kontrol	21	45	35	80	55,48	11,716
Post-Test Kontrol	21	45	40	85	57,62	11,138
Valid N (listwise)	21					

Sumber : Output SPSS 26

Kriteria Ketuntasan Minimum atau KKM yang ditetapkan oleh sekolah, yaitu sebesar 75. Berdasarkan data yang terdapat pada tabel di atas, diperoleh nilai minimum atau nilai terendah pre-test pada kelas eksperimen adalah 30 dan pada kelas kontrol adalah 35. Sedangkan nilai minimum post-test pada kelas eksperimen adalah 40 dan pada kelas kontrol memperoleh 40. Nilai maksimum atau nilai tertinggi pre-test pada kelas eksperimen sebesar 75 dan pada kelas kontrol sebesar 80. Nilai maksimum post-test pada kelas eksperimen sebesar 100 dan pada kelas kontrol adalah 85. Adapun nilai mean atau rata-rata pre-test pada kelas eksperimen sebesar 57,86 dan pada kelas kontrol adalah 55,48. Dapat dilihat bahwa nilai rata-rata pretest yang diperoleh kedua kelas tersebut tidak tuntas Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah. Sedangkan nilai rata-rata post-test pada kelas eksperimen sebesar 77,62 dan di kelas kontrol sebesar 57,62. Berdasarkan nilai rata-rata post-test pada kedua kelas tersebut dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen mengalami peningkatan hasil belajar dibandingkan kelas kontrol.

N-Gain Score

Dalam penelitian ini Uji N-Gain Score digunakan untuk mengetahui ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai posttest eksperimen dan rata-rata nilai posttest kontrol. Berikut merupakan hasil perhitungan uji N-Gain Score yang dilakukan:

Tabel 5 Hasil Perhitungan Uji N-Gain Score(%)

Siswa	N-Gain Score (%) Eksperimen	N-Gain Score (%) Kontrol
1	14,29	30,77
2	33,33	0
3	25	0
4	100	18,18
5	18,18	18,18
6	100	18,18
7	70	-10
8	90	-11,11
9	37,5	22,22
10	42,86	33,33
11	14,29	11,11
12	57,14	-22,22
13	71,43	11,11
14	42,86	12,5
15	71,43	12,5
16	85,71	12,5
17	33,33	12,5
18	33,33	50
19	33,33	-66,67
20	-50	-100
21	20	-50
Rata-rata	44,9531	0,1473

Berdasarkan tabel N-Gain score (%) di atas, dapat dilihat bahwa terdapat perbedaan nilai rata-rata yang diperoleh kelas eksperimen yang berjumlah 21 peserta didik dan kelas kontrol yang berjumlah 21 peserta didik. Adapun nilai rata-rata N-Gain Score (%) yang diperoleh pada kelas eksperimen mencapai sebesar 44,9531 sedangkan nilai rata-rata n-gain score (%) pada kelas kontrol sebesar 0,1473.

Analisis Data Inferensial

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah uji perbedaan dua rata-rata (uji-t). Uji-t dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh sebelum atau sesudah perlakuan. Sebelum melakukan Uji-t, terlebih dahulu melakukan uji normalitas untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Apabila data berdistribusi normal maka proses analisis data akan menggunakan uji-parametrik. Namun apabila data tidak berdistribusi normal, maka data akan diolah menggunakan uji-non parametrik. Materi soal pretest dan posttest masing- masing terdiri dari 20 butir soal berbentuk pilihan ganda. Nilai pretest diperoleh dari evaluasi belajar siswa sebelum diberikan perlakuan, sedangkan nilai posttest diperoleh dari evaluasi belajar siswa setelah diberikan perlakuan. Nilai pretest dan posttest dianalisis secara statistik dengan menggunakan uji normalitas dan uji parametrik karena data berdistribusi normal.

Uji Normalitas

Berikut diperoleh hasil uji normalitas.

Tabel 6 Hasil Perhitungan Uji Normalitas

Tests of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar MIBAC	Pre-test Eksperimen (MIBAC)	,283	21	,000	,879	21	,014
	Post-test Eksperimen (MIBAC)	,224	21	,007	,922	21	,097
	Pre-test Kontrol (Konvensional)	,159	21	,176	,957	21	,462
	Post-test Kontrol (Konvensional)	,127	21	,200*	,955	21	,417

Berdasarkan tabel uji normalitas data di atas, peneliti menggunakan hasil uji normalitas data Shapiro-Wilk untuk dijadikan dasar pengambilan keputusan. Adapun dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas data *Shapiro-Wilk*, yaitu sebagai berikut:

1. Jika nilai signifikansi (sig) > 0,05 maka data penelitian dinyatakan berdistribusi normal.
2. Jika nilai signifikansi (sig) < 0,05 maka data penelitian dinyatakan tidak berdistribusi normal.

Dari tabel diatas terlihat bahwa hasil uji normalitas nilai pretes kelas eksperimen sebesar 0,014 lebih besar dari 0,05. Uji normalitas nilai post-test pada kelas eksperimen sebesar 0,097 lebih besar dari 0,05. Sedangkan hasil uji normalitas nilai pre-test pada kelas kontrol sebesar 0,462 lebih besar dari 0,05. Dan hasil uji normalitas nilai post-test pada kelas kontrol sebesar 0,417 lebih besar dari 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Untuk menguji homogenitas, peneliti menggunakan uji homogeneity of variances pada program SPSS dengan taraf signifikan 5% yang disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 7 Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Based on Mean	2,126	1	40	,153
	Based on Median	1,143	1	40	,291
	Based on Median and with adjusted df	1,143	1	33,651	,293
	Based on trimmed mean	1,752	1	40	,193

Dasar pengambilan keputusan dalam Uji Homogenitas yaitu :

1. Jika signifikansi (sig) pada *Based on Mean* > 0,05 maka data homogen .
2. Jika signifikansi (sig) pada *Based on Mean* < 0,05 maka data tidak homogen

Berdasarkan tabel maka dapat disimpulkan bahwa nilai signifikansi (sig) pada *Based on Mean* adalah 0,153 > 0,05 yaitu data penelitian bersifat homogen.

Uji Independent Sample T- Test

Adapun hasil uji independent sample t-test yang diperoleh sebagai berikut.

Tabel 8 Uji Independent Sampel T-Test

Independent Samples Test									
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference
Hasil Belajar	Equal variances assumed	2,126	,153	4,623	40	,000	20,000	4,327	11,256 28,744
	Equal variances not assumed			4,623	35,209	,000	20,000	4,327	11,219 28,781

Dasar pengambilan keputusan uji independent sample t test berdasarkan nilai signifikansi (2-tailed), yaitu:

1. Jika nilai signifikansi (2-tailed) $< 0,05$ maka H_0 ditolak H_a diterima.
2. Jika nilai signifikansi (2-tailed) $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

Berdasarkan tabel 4.9 diatas, dapat dilihat bahwa sig (2-tailed) pada t-test for Equality of Means memiliki nilai sebesar $0,000 < 0,05$. Sehingga terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media interaktif berbasis aplikasi canva terhadap hasil belajar PKn kelas V SDN lamkunyut Aceh Besar. Jika nilai sig nifikansi (2-tailed) $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Pembahasan

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan media interaktif berbasis aplikasi canva terhadap hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran PKn SDN Lamkunyut Aceh Besar. Dalam Pengimplementasian media pembelajaran, peneliti menggunakan media dengan materi Pancasila dalam Kehidupanku topik B meneladani perilaku pancasila, dalam beberapa kali pertemuan beserta pre-test dan post-test.

Pada awal pengimplementasian media, peneliti mengimplementasikan media sesuai dengan jadwal mata pelajaran yang ada di kelas tersebut. Pertama peneliti melakukan pengenalan, kemudian dilanjutkan dengan ketujuan pembelajaran, sebelum belajar peserta didik berdoa terlebih dahulu, setelah itu sebelum masuk ke materi pembelajaran. Peneliti memberikan pertanyaan pemantik, lalu peneliti membagikan kelompok dan membagikan laptop ke pada setiap kelompok, kemudian guru menjelaskan materi pembelajaran menggunakan aplikasi canva, guru memberikan kuis kepada peserta didik, pada akhir penjelasan materi pembelajaran peneliti menampilkan video pembelajaran, setelah menampilkan video pembelajaran, kemudian peserta didik menjawab Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) melalui media interaktif berbasis aplikasi canva yang telah disediakan sebelumnya.

Hasil siswa kelas V SDN Lamkunyut Aceh Besar diperoleh dari hasil test yang diberikan pada pertemuan pertama dan pertemuan terakhir. Test berupa soal *pre-test* dan *post-test*, di mana *pre-test* dilakukan sebelum diberi perlakuan kepada siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Setelah dilakukan *pre-test* kemudian diberi perlakuan berupa media interaktif berbasis aplikasi canva kepada siswa kelas eksperimen, sedangkan siswa kelas kontrol diberi perlakuan berupa model konvensional. *Post-test* dilakukan setelah diberi perlakuan kepada siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Dilihat dari hasil penelitian tampak bahwa nilai rata – rata *pre-test* yang diperoleh siswa di kelas eksperimen sebesar 57,9 dan nilai rata – rata *pre-test* yang diperoleh siswa di kelas kontrol sebesar 55,5, dimana nilai tersebut belum mencapai atau melebihi KKM.

Berdasarkan hasil *post-test*, yang terdiri dari 20 soal setelah dilakukan pembelajaran menggunakan media interaktif berbasis aplikasi canva di kelas eksperimen dan pembelajaran konvensional di kelas kontrol memiliki nilai terendah 40 dan 40, sedangkan nilai tertinggi kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah 100 dan 85. Sehingga dapat disimpulkan dari hasil *post-test* kelas eksperimen mengalami peningkatan setelah dilakukan pembelajaran menggunakan media interaktif berbasis aplikasi canva.

Berdasarkan hasil pengolahan analisis data menggunakan perangkat lunak SPSS versi 26 didapatkan dengan hasil uji hipotesis bahwa nilai signifikansi (2-tailed) yaitu sebesar $0,000 < 0,05$. Maka kriteria pengambilan keputusannya yaitu H_a diterima dan H_0 ditolak artinya terdapat pengaruh yang positif. Sehingga dapat disimpulkan bahwa “ Penggunaan Media Interaktif Berbasis Aplikasi Canva berpengaruh terhadap hasil belajar PKn Kelas V SDN Lamkunyut Aceh Besar.

Penelitian ini juga diperkuat oleh penelitian Puput, (2024:7) Pengaruh penggunaan media audiovisual berbasis Canva dapat diamati dari hasil *pre-test* dan *post-test*. Nilai rata-rata *pre-test* adalah 64,0, sedangkan nilai rata-rata *post-test* adalah 81,60. Perbedaan ini menunjukkan bahwa penerapan media audiovisual berbasis Canva memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa., sehingga dapat dikatakan bahwa penggunaan media interaktif berbasis aplikasi canva mampu secara efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V SDN Lamkunyut Aceh Besar.

Penelitian terdahulu oleh Zumrotul Fauziah (2022:134) yang berjudul Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 1 Ngaho Bojonegoro dengan hasil penelitian bahwa Terdapat pengaruh media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi canva terhadap hasil belajar siswa. sebagaimana hasil uji hipotesis didapat nilai signifikansi $0,005 < 0,05$ sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. Hal ini juga dibuktikan dengan nilai rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan media interaktif canva dengan rata-rata sebesar 82,34 lebih tinggi dibandingkan hasil belajar siswa yang menggunakan media konvensional dengan rata-rata sebesar 75,16. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan adanya Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Canva dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VII Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 1 Ngaho Bojonegoro.

Berdasarkan data yang ditunjukkan di atas media interaktif berbasis aplikasi canva dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas eksperimen yang pada awalnya sebelum penggunaan media interaktif berbasis aplikasi canva mendapatkan rata-rata 57,9, sedangkan setelah penggunaan model media interaktif berbasis aplikasi canva meningkat menjadi 77,6. Menurut pengamatan peneliti selama proses pembelajaran berlangsung pada kelas eksperimen dan kelas kontrol media pembelajaran memiliki dampak signifikan terhadap partisipasi dan suasana kelas. Dalam kelas eksperimen yang menggunakan media interaktif berbasis aplikasi canva, peserta didik cenderung lebih aktif dan terlibat, sehingga pembelajaran menjadi lebih dinamis dan menyenangkan.

Sementara pada kelas kontrol kegiatan yang dilakukan berbeda dengan kelas eksperimen. Peneliti lebih menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan. Peran peneliti lebih banyak daripada peran siswa. Siswa lebih kepada menerima dan mencatat apa- apa saja yang

dijelaskan guru di papan tulis serta menerima tugas yang diberikan guru tanpa melibatkan siswa untuk saling berdiskusi dengan teman kelompoknya. Sehingga peserta didik lebih banyak diam dan terlihat kurang aktif dalam pembelajaran baik dalam hal bertanya maupun memberikan pendapat

Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan setelah penelitian, diperoleh hasil bahwa terdapat pengaruh penggunaan media interaktif berbasis aplikasi canva terhadap hasil belajar PKn kelas V SDN Lamkunyut Aceh Besar. Meskipun demikian tidak membuat penelitian terlepas dari kelemahan. Selama melakukan penelitian, peneliti memiliki beberapa kendala dalam melaksanakan penelitian antara lain penjelasan materi dilakukan berulang kali dikarenakan peserta didik belum memiliki kemampuan awal sehingga memakan waktu lebih lama, terpakainya waktu saat mengontrol suasana kelas yang ribut sehingga ada beberapa kegiatan pembelajaran yang kurang maksimal dan terjadi kesalahan teknis pada saat menghubungkan laptop dengan proyektor, sehingga waktu terbuang lebih banyak. Dari beberapa kelemahan tersebut, peneliti berharap dengan kelemahan-kelemahan itu dapat dijadikan pelajaran serta dapat diatasi oleh peneliti lainnya, sehingga memperoleh hasil yang lebih maksimal.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan hasil analisis data yang telah dilaksanakan di SDN Lamkunyut Aceh Besar, di peroleh hasil uji Independen Samples T-Test dengan nilai Sig. (2-tailed) yaitu sebesar $0,000 < 0,05$ artinya terdapat pengaruh hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selain itu, di dapati rata-rata nilai Post-test dari kedua kelas, untuk kelas eksperimen sebesar 77,6 dan untuk kelas kontrol adalah 57,6. Artinya pada kelas eksperimen dengan menggunakan media interaktif berbasis aplikasi canva memperoleh skor yang lebih tinggi daripada kelas kontrol yang menggunakan pembelajar konvensional. Sehingga penelitian ini membuktikan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media interaktif berbasis aplikasi canva terhadap hasil belajar pada mata pelajaran PKn kelas V SDN Lamkunyut Aceh Besar

Referensi

- Adawiyah, R., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Penerapan Nilai-Nilai Pancasila dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di SD . *Jurnal Pendidikan Tambusai* , 9027.
- Akram, A., Nurindah, N., & Nasir, N. (2022). Pelatihan Pengembangan Bahan Ajar Media dalam Meningkatkan Kompetensi Guru di Desa Anrihua Kab. Bulukumba. *Urnal Abdi Masyarakat Indonesia*, 2(1), 223–226.
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). *Belajar dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*. Jakarta: CV Kaaffah Learning Center Sulawesi Selatan.
- Diana, P. N., Fitriah, I., Tyara, A., & Arita, M. (2022). Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora* , 368-369.
- Koiriah. (2015). Tahap Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Canva. *Ilmu-Ilmu Sosial* , 653.

- Mahesya. (2023). Upaya meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode Resitasi Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak di SD Islam Riyadhatul Jannah Depok . *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 11717.
- Maya, P., Syarifah, F., & Mustika, S. (2023). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Pada Materi Sistem Pernapasan . *Jurnal Bioeduin* , 60.
- Manoarfa, M., & Haling, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru. *seminar nasional hasil pengabdian 2021* , 1088-1089.
- Munir, M., Nurul, A., & Najib, M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* , 51.
- Netri and Zaka Hadikusuma Ramadan. (2023). Profil Pemahaman Guru Tentang Media Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(4), 1832–1839.
- Oktaviana, M., & Ramadhani, S. P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Komik Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(1), 48-56.
- Triana, P., Widowati, H., & Achyani. (2021). Pengembangan Media Interaktif Pembelajaran IPA Pada Materi Keseimbangan Lingkungan Dengan Mengintegrasikan Nilai-Nilai Keislaman Untuk Menumbuhkan Sikap Peduli Lingkungan. *Jurnal Pendidikan Biologi Universitas Muhammadiyah Metro* , 164.
- Vaughan, Tay. 2011. *Media: Making It Work*, 8th Edition. New York: McGraw-Hill
- Wangi, I. D. A. N. P., & Angung, A. A. G. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran E-Flashcard Pada Muatan Pelajaran IPA Kelas V. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(1), 150–159.