

Upaya Peningkatan Hasil Belajar IPAS Materi Tata Surya dengan Media Ajar *Audio-Visual* Berbantuan *Canva* Kelas VI SDN 066050 Medan Denai

Dyan Wulan Sari HS¹, Nisa Aulia Nasution², Ira Kurnia³, Ilda Rahmi Siagian⁴, Fitri Dalia Br Sihombing⁵, Yemima Anastasya Br Ginting⁶, Kumaret Rizky Silalahi⁷

^{1,2,3,4,5,6,7} PGSD, Universitas Katolik Santo Thomas

e-mail: wulansdyan@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui upaya peningkatan hasil belajar ipas materi Tata Surya dengan media ajar audio visual berbantuan canva kelas VI SDN 066050 Medan Denai. Rancangan penelitian yang dilakukan adalah penelitian *pre eksperiment* dengan menggunakan satu kelas eksperimen untuk melihat hasil belajar siswa. Desain penelitian yang digunakan adalah desain *One Group Pretest-Posttest*. Subjek penelitian berjumlah 25 siswa kelas VI UPT SDN 066050 Medan Denai. Teknik analisis data dilakukan dengan reduksi data, paparan data dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian diperoleh bahwa pembelajaran dengan media audio-visual berbantuan canva dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan tersebut dapat dilihat pada rata-rata hasil belajar siswa mulai dari tes awal yaitu 68,69 kategori sangat rendah, kemudian pada siklus I meningkat menjadi 89,56 kategori rendah, dan pada siklus II meningkat lagi menjadi 100 dengan kategori tinggi. Adapun *N-gain* yang diperoleh dari peningkatan tes awal ke tes siklus I yaitu 0,71 atau dalam kategori sedang dan *N-gain* yang diperoleh dari peningkatan tes siklus I ke tes siklus II yaitu 1,00 atau dalam kategori tinggi. Dengan adanya peningkatan hasil dari siklus I ke siklus II menunjukkan bahwa penggunaan media audio-visual berbantuan canva dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata kunci: *Media Audio-Visual, Canva, Hasil Belajar, IPAS*

Abstract

This study aims to improve social studies learning outcomes of the Solar System material with audio-visual teaching media assisted by Canva for class VI SDN 066050 Medan Denai. The research design used was a pre-experimental study using one experimental class to see student learning outcomes. The research design used was the One Group Pretest-Posttest design. The research subjects were 25 class VI students of UPT SDN 066050 Medan Denai. Data analysis techniques were carried out by data reduction, data exposure and drawing conclusions. The results of the study showed that learning with audio-visual media assisted by Canva can improve student learning outcomes. This increase can be seen in the average student learning outcomes starting from the initial test, which was 68.69 in the very low category, then in cycle I it increased to 89.56 in the low category, and in cycle II it increased again to 100 in the high category. The N-gain obtained from the increase in the initial test to the cycle I test was 0.71 or in the medium category and the N-gain obtained from the increase in the cycle I test to the cycle II test was 1.00 or in the high category. With the increase in results from cycle I to cycle II, it shows that the use of audio-visual media assisted by Canva can improve student learning outcomes.

Keywords: *Audio-Visual Media, Canva, Learning Outcomes, IPAS*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah upaya yang disengaja untuk mengembangkan kemampuan peserta didik melalui bimbingan dan pembelajaran, dengan tujuan mencapai hasil yang telah ditetapkan. Pada Undang- Undang No.20 tahun 2003 pasal 3 pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dalam membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam mencerdaskan kehidupan bangsa yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik

agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Pendidikan berkaitan erat dengan proses pembelajaran, didalam pembelajaran terdapat komponen - komponen yang berkaitan erat dengan proses pembelajaran yaitu guru, tujuan, metode, materi, alat pembelajaran (media), dan evaluasi.

Pembelajaran adalah proses mengajar siswa agar mereka memahami suatu materi pembelajaran. Dalam proses ini, guru harus memilih cara mengajar yang tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran (Fakhrurrarzi,2018). Pembelajaran juga merupakan suatu kondisi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi (siswa dan guru), material (buku, papan tulis, kapus dan alat belajar), fasilitas (ruang, kelas audio visual), dan proses yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran. Jadi pembelajaran adalah interaksi yang dilakukan antara guru dan siswa dengan menggunakan model pembelajaran tertentu agar dapat memudahkan keinginan peserta didik melakukan pembelajaran, sehingga pembelajaran itu mencapai keberhasilan.

Hasil observasi yang dilakukan diruangan kelas VI UPT SD Negeri 066050 Medan Denai ditemukan bahwa masih banyak siswa yang kurang aktif dalam proses pembelajaran hal ini disebabkan karena media pembelajaran yang kurang variatif sehingga semangat belajar siswa dan motivasi belajar siswa kurang meningkat. Hal ini bisa dilihat dari nilai ulangan harian siswa masih tergolong rendah dan masih sedikit yang mencapai nilai ketuntasan kriteria minimal (KKM). Pada saat wawancara dengan guru wali kelas VI didapat informasi bahwa proses pembelajaran selama ini masih menggunakan model pembelajaran konvensional dengan metode ceramah dan diskusi. 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.

Media pembelajaran merupakan salah satu cara atau alat bantu yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Hal ini dilakukan untuk merangsang pola pembelajaran agar dapat menunjang keberhasilan dari proses belajar mengajar sehingga kegiatan belajar mengajar dapat efektif untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Tidak menutup kemungkinan jika dalam proses pembelajaran guru memanfaatkan media yang serba teknologi. Secara tidak langsung guru wajib memanfaatkan alat-alat berbasis teknologi menjadi media pembelajaran (Arsyad, 2019).

Aplikasi canva adalah aplikasi desain grafis secara online. 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 juga memiliki berbagai macam template atau opsi desain yang ingin dibuat. Penggunaan canva dapat mempermudah dan menghemat waktu guru dalam mendesain media pembelajaran serta mempermudah guru dalam menjelaskan materi pembelajaran. Media canva juga dapat mempermudah peserta didik dalam memahami pelajaran karena media ini dapat menampilkan teks, video, animasi, audio, gambar, grafik dan lain lain. Media canva dapat membuat media pembelajaran berupa audio visual berupa video animasi. Media video animasi dianggap menarik karena memiliki manfaat dalam proses pembelajaran. Media video animasi adalah jenis media yang dianggap mampu memberikan peningkatan pemahaman dan aktivitas belajar siswa. Rostina (2016) mengatakan Media audiovisual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat, contoh daripada media audio visual yaitu rekaman video, film, slide suara dan lain sebagainya dengan adanya media video animasi mampu membantu dan memudahkan guru saat menyampaikan materi pembelajaran sehingga pembelajaran akan efektif dan tujuan pembelajaran akan tercapai. Penggunaan media video animasi secara tidak langsung dapat memberikan pengalaman bagi peserta didik dan memudahkannya dalam menerima penjelasan yang bersifat konkrit.

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). Dengan bantuan Canva bentuk video animasi audio visual mempermudah guru dan memberikan gerakan animasi secara nyata bagaimana Tata Surya itu bergerak dan berfungsi. Media pembelajaran yang beraniasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Menurut Purwanto (2011 , 46) hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti pembelajaran sesuai dengan tujuan pendidikan dalam domain kognitif, afektif dan psikomotorik Hasil belajar siswa berkaitan dengan kompetensi dan keterampilan yang dicapai siswa sebagai hasil dari pengalaman pendidikan mereka. Dalam arti yang lebih konkret, hasil belajar ini adalah hasil yang dapat diukur yang diperoleh dengan mengevaluasi kemampuan siswa setelah partisipasi mereka dalam kegiatan pembelajaran (Achdiyati & Utomo, 2018). Hasil belajar mewakili prestasi siswa setelah terlibat dalam kegiatan pembelajaran, seperti yang ditunjukkan oleh hasil penilaian yang diberikan oleh guru pada akhir setiap materi ajar yang diberikan. Setelah menyelesaikan materi ajar yang dipelajari, siswa memperoleh hasil belajar yang memiliki peran penting dalam menentukan sejauh mana pemahaman dan pemahaman mereka terhadap materi.

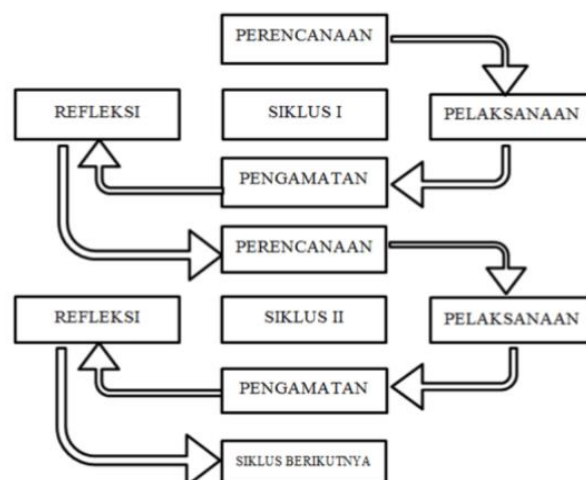
Berdasarkan pemaparan diatas, maka akan dilakukan penelitian tentang “Upaya Peningkatan Hasil Belajar Ips Materi Tata Surya Dengan Media Ajar Audio Visual Berbantuan Canva Kelas Vi Sdn 066050 Medan Denai”.

METODE

Subjek penelitian berjumlah 25 orang siswa kelas VI UPT SD Negeri 066050 Medan Denai. Rancangan penelitian yang dilakukan adalah penelitian pre eksperiment dengan menggunakan satu kelas eksperimen untuk melihat hasil belajar siswa. Desain penelitian yang digunakan adalah desain *One Group Pretest-Posttest* (Sugiyono, 2011). Rancangan penelitian ini awalnya dilakukan pretest pada kelas eksperimen, kemudian diberikan perlakuan penggunaan media *audio-visual* berbantuan Canva pada pembelajaran materi alat gerak manusia setelah itu dilakukan posttest. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui dengan lebih akurat, karena dapat membandingkan keadaan sebelum dan sesudah diberi perlakuan.

Penelitian ini akan dilaksanakan di UPT SD Negeri 066050 Medan Denai pada semester ganjil Tahun Pelajaran 2024/2025. Berlokasi di Jalan Kutilang II, Tegal Sari Mandala II, Kecamatan Medan Denai, Kota Medan, Sumatera Utara.

Jenis penelitian ini, yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK), maka penelitian ini memiliki beberapa tahap atau siklus. Dalam penelitian ini, jika pelaksanaan siklus I tidak berhasil, yaitu proses belajar mengajar tidak berjalan dengan baik dan hasil belajar siswa belum mencapai ketuntasan, maka dilaksanakan siklus II dengan materi selanjutnya. Siklus akan berhenti jika indikator keberhasilan tercapai dan hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan.



Gambar 1. Prosedur Penelitian Tindakan Kelas Kurt Lewin

Setelah dilakukan pengumpulan data, maka tahapan yang berikutnya adalah melakukan analisis data. Data yang diperoleh yakni dari tes hasil belajar siswa kemudian akan dianalisis. Data tersebut dianalisis dalam tiga tahap yaitu reduksi data, paparan data, serta penarikan kesimpulan.

Intrument penelitian merupakan alat ukur dalam suatu penelitian. Proses menyusun instrument penelitian merupakan langkah dalam prosedur penelitian. Tentunya instrument ini berfungsi sebagai alat bantu dalam mengumpulkan data yang diperlukan. Penelitian ini memiliki beberapa instrument yaitu tes dan non tes Adapun indikator keberhasilan penelitian ini meliputi:

- 1) Adanya peningkatan hasil belajar siswa belajar ipas materi tata surya dengan media ajar *audio-visual* berbantuan *canva* dari siklus I ke siklus selanjutnya.
- 2) Terdapat minimal 80% siswa lulus yaitu dengan memiliki hasil belajar siswa memenuhi KKM (≥ 70) atau dengan kategori minimal sedang.

Jika indikator keberhasilan tercapai maka pembelajaran yang dilaksanakan peneliti dapat dikatakan berhasil. Tetapi jika indikatornya belum tercapai maka pengajaran yang dilaksanakan belum berhasil dan dilanjutkan ke siklus berikutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini dilakukan di SDN 066050 Medan Denai. tepatnya pada kelas VI dengan jumlah siswa yaitu 23 siswa. Masalah dalam penelitian ini hasil belajar siswa yang sangat rendah, yang dapat dilihat pada tes kemampuan awal yang diberikan oleh peneliti pada kelas VI tersebut. Dari hasil tes kemampuan awal yang telah dilaksanakan, diperoleh hanya 6 orang siswa yang memenuhi kriteria ketuntasan minimal (nilai tes ≥ 70) dari 23 orang siswa. Artinya, ada 76,92% siswa yang tidak lulus KKM pada tes kemampuan awal.

Tabel 1. Tingkat Kemampuan Dekomposisi Siswa Pada Tes Kemampuan Awal

Nilai	Tingkat Kemampuan	Banyak Siswa	Persentase Siswa	Rata-Rata Kemampuan Siswa
$90 \leq Skor \leq 100$	Sangat Tinggi	4	17,39%	68,69 (rendah)
$80 \leq Skor < 90$	Tinggi	5	21,7%	
$70 \leq Skor < 80$	Sedang	3	13,04%	
$55 \leq Skor < 70$	Rendah	4	17,39%	
$Skor < 55$	Sangat Rendah	8	34,78%	
Jumlah		23		

Pada tabel didapat data bahwarata-rata kemampuan siswa kelas VI masih terbilang rendah dengan perolehan nilai 68,69 dan masuk kedalam kategori rendah (>70).

Pada penelitian ini terdapat 2 siklus untuk memperoleh hasil belajar siswa. Masing-masing siklus belajar berbantuan media audio-visual *canva* dan pelaksanaanya disertai denhan perencanaan, pelaksanaan, observasi dan evaluasi.

Deskripsi Hasil Tindakan pada Siklus 1

a. Perencanaan

Pada tahap ini, peneliti membuat alternatif pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar pada siswa. Alternatif pembelajaran yang digunakan peneliti menggunakan pembelajaran berbantuan media audio-visual *Canva*. Adapun perencanaan yang dilakukan peneliti, yaitu sebagai berikut:

- 1) Peneliti menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang disusun sesuai pembelajaran berbantuan media audio-visual *Canva*.
- 2) Peneliti menyusun lembar aktivitas siswa
- 3) Peneliti menyusun soal tes yang mengacu pada indikator hasil belajar siswa untuk mengukur hasil belajar siswa.

- 4) Peneliti menyiapkan lembar observasi untuk mengamati proses pembelajaran (siswa dan guru)

Tindakan siklus I disusun 1 kali pertemuan, setiap satu pertemuan waktu dari awal proses pembelajaran sampai akhir proses pembelajaran (1 hari). Pada setiap pertemuan terdiri dari tiga tahap yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Alokasi waktu untuk kegiatan awal 10 menit, kegiatan inti 25 menit dan kegiatan akhir 10 menit

b. Pelaksanaan (Tindakan) Pembelajaran

Pada tahap ini, kegiatan belajar mengajar dilaksanakan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang telah disusun oleh peneliti. Peneliti memberikan materi dan memimpin jalannya proses belajar mengajar. Kegiatan dalam pelaksanaan tindakan I ini terdiri dari 2 pertemuan. Pertemuan 1 dilaksanakan pada kurun waktu 2 x 45 menit (2JP) dan pertemuan 2 yang merupakan kelanjutan dari pertemuan 1 dilaksanakan dalam kurun waktu 2 x 45 menit (2JP).

a) Pertemuan 1

Sesuai dengan rancangan pembelajaran yang tertera pada RPP, kegiatan belajar mengajar terdiri atas 3 bagian, yaitu pendahuluan, inti, dan penutup.

1) Kegiatan Pendahuluan

Pada tahap ini, kegiatan yang dilakukan adalah berdoa bersama untuk memulai proses pembelajaran, mengecek kehadiran siswa, mengecek kesiapan siswa dalam pembelajaran dengan memberikan apersepsi, memperkenalkan model dan media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran, dan menyampaikan tujuan pembelajaran.

2) Kegiatan Inti

Pada tahap ini tetap dilakukan sesuai RPP yang sudah disediakan dengan menyajikan media audio-visual berbantuan Canva.

3) Kegiatan Penutup

Pada tahap ini guru mengajak dan membimbing siswa untuk merangkum materi yang telah dipelajari kemudian memberikan apresiasi kepada kelompok atau siswa yang aktif selama pembelajaran berlangsung dan memberikan semangat kepada siswa yang kurang aktif agar mereka lebih termotivasi pada pembelajaran selanjutnya. Guru meminta siswa untuk mempelajari materi yang telah diajarkan dan menginformasikan materi yang akan dipelajari untuk pertemuan selanjutnya.

c. Observasi

Selama kegiatan belajar, peneliti mengamati secara langsung. Data yang diperoleh berasal dari catatan yang dibuat oleh guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Hasil pengamatan terhadap guru bahwa pada siklus 1 keempat aspek kegiatan terlaksana dengan baik. Adapun hasil pengamatan terhadap siswa selama kegiatan pembelajaran bahwa pada siklus 1 semua aspek sudah berjalan baik dan 1 aspek masuk kategori kurang baik. Hal ini membuktikan bahwa siswa tertarik dengan pembelajaran guru dengan berbantuan media audio-visual canva.

d. Hasil Evaluasi

Evaluasi pada penelitian ini dilakukan berpedoman pada kriteria penilaian pada siklus 1. Hasil tes hasil belajar siswa pada siklus I ini merupakan data awal masing-masing siswa setelah dilakukan tindakan awal didapat nilai rata rata 74,65. Hasil data hasil belajar siswa pada siklus I ini merupakan data siswa setelah dilakukan tindakan awal. Aspek yang dinilai yaitu penguasaan topik dan penyelesaian soal. Permasalahan yang terjadi pada siklus 1 yaitu masih terdapat beberapa kekurangan atau masalah yaitu siswa belum sepenuhnya menguasai aspek dalam hasil belajar siswa. Hasil tes hasil belajar siswa pada siklus I ini merupakan data siswa setelah dilakukan tindakan awal. Aspek yang dinilai yaitu penyelesaian soal dan penguasaan topik.

Tabel 2. Nilai Keberhasilan hasil belajar siswa Siklus 1

Nilai Peserta Didik	Kategori	Siklus 1	
		Jumlah	Nilai (%)
$90 \leq Skor \leq 100$	Sangat Tinggi	4	17,39%
$80 \leq Skor < 90$	Tinggi	12	52,17%
$70 \leq Skor < 79$	Sedang	0	0
$55 \leq Skor < 70$	Rendah	5	21,73%
$Skor < 55$	Sangat Rendah	2	8,69%
Jumlah		23	100%

Pada tabel di atas menunjukkan bahwa proses belajar siswa kelas VI di SDN 066050 Medan Denai pada siklus 1 ditinjau dari hasil belajar siswa tergolong sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, sangat rendah. Dari 23 siswa terdapat 17,39% siswa dengan nilai 90-100 dengan jumlah 4 siswa dalam kategori ssangat tinggi, 52,17% siswa dengan nilai 80-90 dengan jumlah 12 siswa dalam kategori tinggi, 0 dalam kategori sedang, 21,73% siswa dengan nilai 55-79 dengan jumlah 5 siswa dalam kategori rendah dan 8,69% siswa dengan nilai kurang dari 55 dengan jumlah siswa 2 siswa. Dapat disimpulkan bahwa pada siklus 1 mata pelajaran IPAS kelas VI SDN 066050 Medan Denai memiliki hasil belajar belum mencapai KTTP yang telah ditetapkan sekolah yaitu 75.

Tabel 3. Nilai Ketuntasan Hasil belajar Siswa Siklus I

Tingkat Keberhasilan	Predikat Keberhasilan	Frekuensi	Presentase
≥ 75	Tuntas	16	69,56%
< 75	Tidak Tuntas	7	30,42%

Tabel di atas menunjukkan bahwa siswa yang mendapat nilai ≥ 75 (tuntas) sebanyak 16 orang atau 69,56% sedangkan 7 orang siswa atau 30,42% siswa mendapat nilai di bawah < 75 (tidak tuntas). Tingkat pencapaian ketuntasan pada mata pelajaran IPA secara klasikal yaitu 75% ini berarti nilai ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal belum tercapai pada siklus 1.

e. Refleksi

Setelah melaksanakan siklus pembelajaran pertama dengan menggunakan media audio-visual Canva, kami melakukan refleksi untuk mengoptimalkan proses pembelajaran. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa meskipun siswa antusias dengan tampilan Canva yang menarik, masih terdapat beberapa siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep tertentu. Selain itu, durasi video pembelajaran perlu disesuaikan agar lebih efektif. Berdasarkan temuan tersebut, pada siklus kedua, kami akan menyusun materi pembelajaran yang lebih terstruktur, dilengkapi dengan contoh-contoh yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Selain itu, kami akan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi dan berkolaborasi dalam membuat desain Canva sederhana, sehingga mereka dapat lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pengamatan dan diskusi guru untuk mendapatkan hasil yang tuntas akan menindak lanjutkan pelaksanaan pembelajaran pada siklus II. Semua siswa diwajibkan agar banyak membaca dan perlu memahami materi tata surya dengan harapan siswa dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Deskripsi Hasil Tindakan pada Siklus 2

a. Perencanaan

Penelitian dilakukan langkah persiapan untuk melakukan tindakan selama kegiatan pembelajaran Matematika. Persiapan tersebut yaitu menyusun modul ajar dengan materi ajar tata surya yang akan diajarkan yaitu mempelajari planet-planet serta urutannya.

Tindakan siklus 2 disusun 1 kali pertemuan, setiap satu pertemuan waktu dari awal proses pembelajaran sampai akhir proses pembelajaran (1 hari). Pada setiap pertemuan terdiri dari tiga tahap yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Alokasi waktu untuk

kegiatan awal 10 menit, kegiatan inti 25 menit dan kegiatan akhir 10 menit. Tahap pertama penelitian tindakan kelas adalah perencanaan. Siklus 2 merupakan tindakan perbaikan dari siklus 1 berdasarkan hasil tes siklus I masih terdapat beberapa hal yang perlu mendapat perhatian dan perbaikan pada siklus 2

b. Pelaksanaan

Pertemuan pertama siklus II dilaksanakan Selasa 15 November 2024, kegiatan berlangsung selama 45 menit. Implementasi siklus kedua sebagai berikut:

- 1) Kegiatan awal
 Kegiatan diawali dengan berdoa bersama siswa dengan guru dan kegiatan dilanjutkan oleh guru yang menanyakan siswa yang hadir dan tidak hadir (absen). Hari itu semua siswa masuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Sebelum memulai pembelajaran guru terlebih dahulu mengkondisikan siswa, menyampaikan tujuan pembelajaran dan kegiatan ini guru juga menanyakan kepada siswa ada berapa jumlah planet di tata surya. Kegiatan awal dalam pertemuan pertama siklus 2 berlangsung 10 menit.
- 2) Kegiatan Inti
 Kegiatan inti berlangsung selama 25 menit merupakan kegiatan pokok dalam suatu pembelajaran. Kegiatan (1) guru akan menjelaskan dan siswa menyimak apa yang dijejaskan oleh guru. (2) guru menampilkan gambar gambar planet ditata surya. (3) siswa diarahkan mengerjakan LKPD (4) guru menunjuk siswa untuk mempresentasikan hasil LKPD nya didepan kelas.
- 3) Kegiatan Akhir
 Kegiatan akhir berlangsung selama 10 menit. Kegiatan akhir yang dilakukan adalah guru bersama siswa melakukan refleksi mengenai pelajaran sudah berlangsung tentang kesulitan serta kemudahan dalam proses membaca, guru memberikan penguatan serta kesimpulan seputar materi yang dipelajari hari ini dan guru mengakhiri pembelajaran dengan doa dan salam.

c. Pengamatan (Observasi)

Hasil pengamatan terhadap guru bahwa pada siklus 1 keempat aspek kegiatan terlaksana dengan baik. Dapat dilihat dari score yang didapat pada lembar observasi 3 point dan point tersebut termasuk kedalam kategori sangat baik.

Hasil pengamatan terhadap siswa selama kegiatan pembelajaran dapat dilihat bahwa pada siklus 2 semua aspek sudah berjalan baik dan 1 aspek masuk kategori kurang baik. Pada siklus ini sudah mengalami peningkatan dikarenakan siswa sudah saling merespon dan saling mengutarakan pendapat didalam kelas.

d. Hasil Evaluasi

Hasil evaluasi pada penelitian ini mengenai hasil belajar siswa dapat dilihat bahwa adanya peningkata hasil belajar siswa. Pada siklus 2 diperoleh rata-rata 89,56 dan nilai pada siklus kedua sudah mencapai KKTP diatas nilai 74.

Tabel 4. Nilai Keberhasilan hasil belajar siswa Siklus 1

Nilai Peserta Didik	Kategori	Siklus 1	
		Jumlah	Nilai (%)
$90 \leq Skor \leq 100$	Sangat Tinggi	11	47,83%
$80 \leq Skor < 90$	Tinggi	12	52,17%
$70 \leq Skor < 79$	Sedang	0	0
$55 \leq Skor < 70$	Rendah	0	0
$Skor < 55$	Sangat Rendah	0	0
Jumlah	23	100%	

Tabel di atas menunjukkan bahwa pada siklus II dengan pembelajaran media audio-visual berbantuan canva ditinjau dari keberhasilan hasil belajar siswa berada pada kategori sangat baik, baik, cukup baik, kurang baik dan sangat kurang. Ada 11 orang siswa (47,83%) memperoleh nilai 90-100 (kategori sangat baik), 12 orang siswa (52,17%) memperoleh nilai 80-

90 (kategori baik). Hal ini menunjukkan ada peningkatan hasil belajar siswa dengan media audio-visual berbantuan canva selama dua siklus dimana masing-masing siklus dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan untuk siklus I dan siklus II.

Di sekolah SDN 066050 Medan Denai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang berlaku yaitu 75 maka tingkat pencapaian ketuntasan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS secara klasikal yang diajar pembelajaran media audio-visual berbantuan canva dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5. Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS

Tingkat Keberhasilan	Predikat Keberhasilan	Frekuensi	Presentase
≥ 75	Tuntas	23	100%
< 75	Tidak Tuntas	0	0%

Tabel di atas menunjukkan bahwa persentase siswa yang tuntas secara klasikal sebesar 100. Uraian pada tabel tersebut dapat disimpulkan bahwa pada secara deskriptif peningkatan Hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 066050 Medan Denai memenuhi standar ketuntasan.

Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dari siklus 1 dan siklus 2 dapat dilakukan analisis N-Gain pada perhitungan berikut :

$$\begin{aligned} \text{Indeks Gain} &= \frac{\text{Skor Akhir} - \text{Skor Awal}}{\text{Skor Maksimal} - \text{Skor Awal}} \\ &= \frac{100 - 52,13}{100 - 52,13} \\ &= 1 \end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan Indeks Gain didapatkan hasilnya yaitu 1. Jika dilihat berdasarkan score indeks gain $1 > 0,7$ hal ini menunjukkan score indeks gain yang tinggi dan adanya peningkatan hasil belajar siswa menggunakan media audio-visual berbantuan canva.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian ini ialah terdapatnya kenyataan bahwa hasil belajarsiswa pada kelas IV di SDN 066050 Medan Denai masih rendah. Nilai Hasil belajar siswa mayoritas masih berada pada kategori cukup. Salah satu faktor yang mempengaruhi adalah pada proses pembelajaran yang tidak menggunakan media pembelajaran sehingga proses pembelajaran tidak menarik dan terlihat bosan

Berdasarkan hasil observasi aktivitas guru dan siswa dapat membuat kegiatan belajar menjadi menarik dan bersemangat dengan media pembelajaran yang digunakan. Penggunaan media audio-visual Berbantuan Canva pada proses pembelajaran dapat membuat siswa lebih bersemangat karena media audio-visual Berbantuan Canva tidak hanya belajar secara individu tetapi belajar secara kelompok sehingga siswa yang kurang mengetahui jawaban dari soal-soal yang diberikan oleh guru dapat dijawab oleh siswa lainnya. Menggunakan media audio-visual Berbantuan Canva pada hasil belajar siswa akan membuat siswa lebih bersemangat karena aniamsi ayng menarik .Peneliti memilih media yang menarik agar siswa dapat mengetahui bahwa pembelajaran IPAS itu menarik dan lebih mudah memahami materi.

Berdasarkan peningkatan nilai rata-rata pada hasil belajar siswa, dan persentase di atas dapat diketahui bahwa dengan menggunakan media audio-visual Berbantuan Canva pada pemahaman hasil belajar siswa dapat meningkatkan pembelajaran di VI di SDN 066050 Medan Denai. Hasil nilai pembelajaran pemahaman hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS yang diikuti sebanyak 23 siswa. Siklus I mendapatkan perolehan nilai yaitu 65 yang masih berkategori (kurang baik). Hal ini terjadi karna siswa belum terbiasa menggunakan media audio-visual

Berbantuan Canva pada jumlah siswa yang berhasil mencapai KKTP yaitu 8 orang dengan persentase ketuntasan mencapai 38% dan 13 orang yang lain belum mencapai KKTP.

Hasil nilai pembelajaran pemahaman hasil belajarsiswa pada mata pelajaran IPAS siklus II rata-rata perolehan nilai sebesar 83 % (baik) Jumlah siswa yang berhasil mencapai KKTP pada siklus II yaitu 17 siswa dengan dengan persentase ketuntasan 81%. Dilihat dari peningkatan nilai rata-rata pemahaman hasil belajarsiswa tersebut diketahui bahwa penggunaan media audio-visual Berbantuan Canva dapat meningkatkan pemahaman hasil belajarsiswa mata pelajaran IPAS pada kelas IV di SDN 066050 Medan Denai. Pembelajaran siklus II masih ditemukan 4 orang siswa yang belum mencapai KKTP. Oleh karena itu, target dalam penelitian ini sudah mendapat nilai keberhasilan sebesar 75% dengan persentase ketuntasan 81%. Nilai pencapaian KKTP yaitu 81%, ini berarti sudah tercapai pada siklus II maka penelitian berhenti pada siklus II

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, analisis data, dan pembahasan yang disajikan maka diperoleh kesimpulan bahwa pembelajaran dengan media audio-visual berbantuan canva dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan tersebut dapat dilihat pada rata-rata hasil belajar siswa mulai dari tes awal yaitu 68,69 dengan kategori sangat rendah, kemudian pada siklus I meningkat menjadi 89,56 dengan kategori rendah, dan pada siklus II meningkat lagi menjadi 100 dengan kategori tinggi. Adapun *N-gain* yang diperoleh dari peningkatan tes awal ke tes siklus I yaitu 0,71 atau dalam kategori sedang dan *N-gain* yang diperoleh dari peningkatan tes siklus I ke tes siklus II yaitu 1,00 atau dalam kategori tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- Achdiyat, M., & Utomo, R. (2018). Kecerdasan Visual-Spasial, Kemampuan Numerik, dan Prestasi Belajar Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 7(3), 234–245.
- Ahmad, Susanto. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Anggraini, N.A. dkk. (2015). Analisis Efektivitas Penambahan Kapasitas Pintu Air Manggarai Untuk Pengendalian Banjir di Wilayah Sungai Ciliwung. *Jurnal Teknik Pengairan*, 6(1), hlm. 22-29.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran (Edisi Revisi) Cetakan Ke 20*. Jakarta: Rajawali.
- _____. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Danil, M., dkk. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Untuk Meningkatkan Proses dan Hasil Belajar Peserta didik Sekolah Dasar di Kabupaten Wajo. *Pinisi, Journal Of Education* 2(5), 170-170.
- Fakhrurrazi. (2018). Hakikat Pembelajaran yang Efektif. *Jurnal At-Tafkir*, 11, 86.
- Hamalik, O. (2007). *Manajemen Pengembangan Kurikulum*, Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Mini, S.J., dkk. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar. *Ibtidai : Jurnal Kependidikan Dasar*. 7(1): 73-88.
- Purwanto. (2011). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Rahmasari, E. A., dkk. (2021). Kajian Usability Aplikasi Canva: Studi Kasus Penggunaan Mahasiswa Desain. *Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*. 7(1).
- Rostina, S. (2016). *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. *Jurnal Vocational Teknik Elektronika dan Informatika*, 7(2).