

Pengaruh Media Audio Visual Berbasis *Canva* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Dinar Ayuni¹, Naeklan Simbolon², Sorta Simanjuntak³, Laurensia Masri Perangin-angin⁴, Fahrur Rozi⁵

^{1,2,3,4,5}Prodi PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Medan

Surel: dinarayuni03@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media audio visual berbasis *canva* terhadap hasil belajar siswa pada tema 1 subtema 1 kelas V SDN 091416 AFD I Bah Birung Ulu T.A 2023/2024. Populasi penelitian berjumlah 20 siswa. Sampel penelitian menggunakan teknik *Total Sampling*, yaitu menggunakan seluruh jumlah populasi. Jenis penelitian ini adalah eksperimen kuantitatif dengan desain *one group pretest posttest*. Sebelum pelaksanaan penelitian, dilakukan pengujian instrument yaitu uji validitas dan reliabilitas, setelah itu seluruh siswa dilakukan *pretest* sebelum diberikan perlakuan. Selanjutnya diberikan perlakuan berupa media audio visual berbasis *canva* dan pemberian *posttest* (tes akhir). Berdasarkan hasil uji t dengan taraf $\alpha=0,05$ diperoleh hasil t_{hitung} sebesar 10,718 dan t_{tabel} yaitu 1,734 atau $t_{hitung} > t_{tabel}$, artinya H_0 di tolak dan H_a diterima. Dalam hal ini dapat disimpulkan bahwa terdapat Pengaruh Media Audio Visual Berbasis *Canva* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Tema 1 Subtema 1 Kelas V SDN 091416 AFD I Bah Birung Ulu.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Media Audio Visual, *Canva*

Abstract

This study aims to determine the effect of using *Canva*-based audio-visual media on student learning outcomes in theme 1 sub-theme 1 class V SDN 091416 AFD I Bah Birung Ulu T.A 2023/2024. The research population consisted of 20 students. The research sample uses the Total Sampling technique, which uses the entire population. This type of research is a quantitative experiment with a one group pretest posttest design. Prior to the implementation of the research, instrument testing was carried out, namely validity and reliability tests, after which all students were pre-tested before being given treatment. Then given treatment in the form of audio-visual media based on *Canva* and giving a posttest (final test). Based on the results of the t test with a level of $\alpha = 0.05$, the results obtained were tcount of 10.718 and ttable of 1.734 or tcount > ttable, meaning that H_0 was rejected and H_a was accepted. In this case it can be concluded that there is an influence of *Canva*-based Audio Visual Media on Student Learning Outcomes in Theme 1 Sub-theme 1 Class V SDN 091416 AFD I Bah Birung Ulu.

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

PENDAHULUAN

Menurut UU No 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses belajar secara aktif, mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian, akhlak mulia, serta keterampilan yang di perlukan dirinya dan masyarakat. Sejalan dengan Kurniawan (2017, h. 26), berpendapat bahwa "Pendidikan yaitu mengalihkan nilai-nilai, pengalaman, pengetahuan, serta

keterampilan pada generasi muda sebagai bentuk usaha generasi tua dalam mempersiapkan fungsi dalam hidup generasi selanjutnya, baik jasmani dan rohani”.

Hapipah (2022, h. 203), berpendapat bahwa “Pada era globalisasi ini banyak memberikan pengaruh pada pergerakan sosial dan budaya dalam sebuah bangsa yang mengarah pada pergerakan pendidikan yang berbasis teknologi dan berkaitan dengan menghubungkan masyarakat global yang lebih luas dalam pendidikan”.

Media pada proses pembelajaran sangat penting digunakan oleh para guru, karena media pembelajaran memiliki peran untuk menyampaikan informasi atau pesan sebagai akibatnya dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta minat siswa selama proses belajar dan juga membantu siswa untuk memahami dengan mudah sesuatu yang disampaikan oleh pendidik (Tafonao 2018, h. 108).

Media memiliki peranan yang sangat penting dalam membantu guru pada proses pembelajaran, tetapi hal ini selalu saja di abaikan. Karena keberhasilan pada proses pembelajaran juga ditentukan dari faktor guru. Dengan begitu Guru harus bisa menggunakan alat bantu yang efektif dan efisien dengan memanfaatkan peralatan teknologi yang modern. Terdapat banyak ragam dan jenis media yang dapat di manfaatkan guru, sehingga dapat disesuaikan dengan waktu, kondisi, maupun materi yang akan di sampaikan. Adanya bantuan dari media audio visual ini membuat siswa lebih tertarik lagi dalam proses belajar mengajar. Dengan hadirnya media audio visual ini bisa menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif, efisien serta terjadinya interaksi timbal balik antara guru dengan siswa. Dengan ini, guru dapat menciptakan suasana belajar yang baru bagi siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di SDN 091416 AFD I Bah Birung Ulu, dalam proses belajar mengajar guru tidak menggunakan media berbasis teknologi, guru menggunakan media yang masih kurang menarik yaitu dengan media yang ada di lingkungan kelas saja. Hal ini disebabkan karena keterbatasan fasilitas dari sekolah yang mendukung. Sehingga guru jarang menggunakan media berupa video. Berikut data nilai siswa kelas IV SDN 091416 AFD I Bah Birung Ulu pada saat melaksanakan ulangan yaitu sebagai berikut :

Tabel 1. Nilai Ulangan Siswa Kelas IV

Kelas	KKM	Jumlah Siswa	Jumlah Siswa Tuntas	Jumlah Siswa Tidak Tuntas	Persentase Ketuntasan	Persentase Tidak Tuntas
IV	70	20	9	11	45%	55%

(sumber: Guru Kelas IV)

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan hasil ulangan harian sebagai hasil belajar siswa kelas IV. Dimana hanya sebanyak 9 siswa (45%) yang memenuhi KKM dan 11 siswa (55%) tidak memenuhi KKM. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas IV SDN 091416 AFD I Bah Birung Ulu masih rendah.

Faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa yaitu siswa yang merasa bosan dengan proses pembelajaran yang kurang bervariasi, kemudian sarana dan prasarana yang kurang memadai sehingga membuat suasana belajar menjadi membosankan dan membuat siswa menjadi kurang minat dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal ini bisa dilihat pada media yang disediakan guru dengan seadanya dan terbatas, sehingga membuat siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran dan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Keterbatasan penggunaan media pembelajaran juga membuat siswa menjadi tidak fokus atau kurang memahami informasi atau pesan yang disampaikan oleh guru, sehingga membuat siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan guru. Penggunaan media dalam proses belajar akan membuat kegiatan belajar mengajar menjadi lebih efektif dalam menghadapi masalah-masalah yang telah disebutkan. Penggunaan media dalam pembelajaran memiliki pengaruh yang cukup besar dan dapat lebih menjamin informasi tersampaikan kepada siswa. Salah satu media yang dapat dipergunakan ketika pelaksanaan belajar mengajar di kelas adalah media audio visual berbasis canva.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh (Rahmatullah, dkk., 2020) dengan judul “ Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva”. Dari penelitian yang dilakukan didapatkan hasil uji coba lapangan siklus pertama yaitu 67,13% dan siklus kedua menunjukkan 88%. Hasil analisis menunjukkan media pembelajaran berbasis audio visual dengan aplikasi canva sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Penggunaannya sangat efektif digunakan baik cara luring maupun daring.

Mengingat tahun ajaran telah berganti yang sebeumnya adalah 2022/2023 berubah menjadi 2023/2024 maka subjek pada data awal adalah kelas IV dan sekarang telah naik menjadi siswa kelas V dengan tujuan agar subjek pada data awal tidak berubah atau tetap. Berdasarkan uraian latar belakang di atas, peneliti melakukan penelitian dengan judul: “Pengaruh Media Audio Visual Berbasis Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Tema 1 Kelas V SDN 091416 AFD I Bah Birung Ulu T.A 2023/2024”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media audio visual berbasis *canva* terhadap hasil belajar siswa pada tema 1 subtema 1 kelas V SDN 091416 AFD I Bah Birung Ulu T.A 2023/2024.

METODE

Jenis penelitian yang akan digunakan pada peneliti merupakan penelitian kuantitatif eksperimen dengan tipe one group pretest posttest design. Dimana dalam penelitian eksperimen terdapat perlakuan, yang secara sederhana dapat diartikan bahwa penelitian eksperimen adalah suatu metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang dikendalikan. Dalam penelitian ini perlakuan yang diberikan ialah media audio visual berbasis canva terhadap hasil belajar siswa pada tema 1 kelas V SDN 091416 AFD I Bah Birung Ulu T.A 2023/2024.

Penelitian ini dilakukan di SDN 091416 AFD I Bah Birung Ulu yang beralamat di Bah Birung Ulu, Kecamatan Sidamanik, Kabupaten Simalungun Provinsi Sumatera Utara. Penelitian ini direncanakan akan di lakukan pada bulan Juli 2023.

Populasi adalah seluruh obyek yang akan dijadikan sasaran penelitian. Menurut Sugiyono, (2013, h. 80), “Populasi ialah wilayah generalisasi yang terbagi atas obyek atau subyek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Populasi yang dipakai dalam pelaksanaan penelitian ini merupakan seluruh siswa kelas V SDN 091416 Bah Birung Ulu yang berjumlah 20 orang.

Sampel adalah beberapa anggota dari keseluruhan populasi. Sugiyono (2013, h. 81), berpendapat bahwa “Sampel adalah bagian dari banyak karakteristik yang dimiliki dari populasi”. Pengambilan sampel dengan teknik total sampling. Total sampling adalah teknik pengambilan sampel yang dilakukan dengan cara mengambil keseluruhan populasi yang ada untuk dijadikan sebagai sampel. Menurut Arikunto (2017, h. 175), “Apabila subjek penelitian kurang dari 100 maka lebih baik diambil secara keseluruhan”. Maka dari itu, sampel penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN 091416 AFD I Bah Birung Ulu berjumlah 13 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan.

Jenis penelitian ini ialah eksperimen kuantitatif dengan rancangan penelitian *pre-experimental*, dimana pada penelitian yang akan dilakukan hanya menggunakan kelompok eksperimen. Adapun desain yang digunakan yaitu *one group pretest posttest design*. Penelitian ini bertujuan memperoleh data yang valid dan mendeskripsikan hasil yang di dapat.

Langkah-langkah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Melaksanakan *pretest* pada kelompok sampel.
2. Memberikan *treatment* dengan menerapkan media audio visual berbasis canva pada kegiatan pembelajaran.
3. Melakukan *posttest* pada kelompok sampel.
4. Menganalisis data

Instrumen data dalam penelitian ini berupa tes. Pada penelitian ini akan digunakan dua jenis tes yakni *pretest* dan *posttest*. Peneliti menyusun sebanyak 20 soal pilihan

berganda mengenai tema 1 subtema 1 pembelajaran 4 dan akan diuji kevalidannya dengan memvalidkan soal kepada validator dan akan diuji cobakan kepada siswa.

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yakni observasi, tes dan dokumentasi. Menurut Darwin, dkk. (2021, h. 161), "Observasi adalah cara pengumpulan data melalui suatu pengamatan terhadap objek penelitian yang langsung diamati langsung oleh peneliti". Dalam penelitian ini, peneliti melakukan observasi untuk mengamati secara langsung permasalahan yang ada serta kondisi di kelas saat proses belajar mengajar berlangsung. Selanjutnya tes, pada penelitian ini tes yang digunakan berupa soal berbentuk pilihan ganda dengan 4 opsi jawaban. Adapun makna dokumentasi menurut Sugiyono (2016, h. 329), "Dokumentasi adalah cara memperoleh informasi berupa buku, arsip, dokumen, tulisan angka dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian". Dokumentasi pada penelitian ini berupa data tentang proses kegiatan penelitian saat observasi awal maupun saat menerapkan media audio visual berbasis canva.

Sebelum dilakukannya tes kepada siswa, dilakukannya uji validitas dan reliabilitas terlebih dahulu. Uji validitas tes memiliki tujuan untuk mengetahui valid atau tidaknya sebuah instrumen tes, dan dapat diukur dengan melihat r hitung dengan r tabel yang taraf (sig 0,05). Uji reliabilitas dilakukan untuk menunjukkan sejauh mana suatu tes dapat dipercaya. Menurut Ropii & Fahrurrozi (2017, h. 136), "Suatu tes dapat dikatakan reliabel jika tes selalu memberikan jawaban yang tetap jika dilakukan tes pada kelompok yang sama pada masa yang berbeda". Untuk melihat reliabel atau tidak pada instrumen tes dapat diukur dengan melihat r hitung dengan r tabel yang taraf (sig 0,05). Selanjutnya pengujian tingkat kesukaran dan daya beda soal. Pengujian tingkat kesukaran dilakukan untuk menganalisis apakah suatu soal tersebut tergolong sulit, sedang atau mudah. Soal yang dikatakan baik ialah yang tidak terlalu sulit dan juga tidak terlalu mudah. Adapun uji beda soal dilakukan untuk membedakan antara setiap kemampuan siswa.

Setelah dilakukan pengujian instrumen, dilakukan analisis data. Analisis data adalah langkah yang terjadi setelah pengumpulan data dari semua partisipan atau sumber lain. Data penelitian yang di analisis merupakan data kuantitatif berupa nilai yang didapatkan sampel dari pelaksanaan *pretest* dan *posttest*. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan melakukan uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. Untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini dilakukan uji-t untuk mengetahui kesamaan kemampuan awal siswa pada kedua kelompok sampel.

HASIL

Uji coba dilakukan untuk melihat validasi soal, reliabilitas soal, tingkat kesukaran soal dan daya beda soal. Hasil data uji coba instrumen tes diolah melalui bantuan software Excel agar hasil yang diperoleh lebih rinci dan tepat.

Uji validitas merupakan uji tes yang digunakan untuk mengukur valid atau tidaknya instrumen tes yang diberikan kepada siswa. Dalam uji validitas tes, untuk mendapatkan hasil validitas tes digunakan rumus Korelasi Product Moment dengan menggunakan *Microsoft Excel*. Berikut hasil uji validitas soal dalam penelitian ini:

Tabel 2. Hasil Validitas

No	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
1	0.636	0.468	Valid
2	0.726	0.468	Valid
3	0.028	0.468	Tidak Valid
4	0.610	0.468	Valid
5	0.512	0.468	Valid
6	0.627	0.468	Valid

7	0.548	0.468	Valid
8	0.589	0.468	Valid
9	0.629	0.468	Valid
10	0.572	0.468	Valid
11	0.553	0.468	Valid
12	0.118	0.468	Tidak Valid
13	0.508	0.468	Valid
14	-0.035	0.468	Tidak Valid
15	0.742	0.468	Valid
16	0.508	0.468	Valid
17	0.527	0.468	Valid
18	0.304	0.468	Tidak Valid
19	-0.020	0.468	Tidak Valid
20	0.629	0.468	Valid
21	0.545	0.468	Valid
22	0.545	0.468	Valid
23	0.515	0.468	Valid
24	0.572	0.468	Valid
25	0.157	0.468	Tidak Valid
26	0.582	0.468	Valid
27	0.035	0.468	Tidak Valid
28	-0.137	0.468	Tidak Valid
29	0.254	0.468	Tidak Valid
30	0.196	0.468	Tidak Valid

Dalam penelitian ini, digunakan 20 butir soal yang telah ditentukan valid dengan perhitungan validitas dengan ketentuan $r_{hitung} > r_{tabel}$ yang taraf sig 0,05 (diperoleh dari harga kritik $r_{product\ moment}$). Dari hasil uji validitas di atas diperoleh 10 soal yang tidak valid yaitu soal no 3, 12,14, 18, 19, 25, 27, 28, 29, dan 30. Sehingga 20 soal digunakan dalam penelitian.

Setelah melakukan uji validitas maka langkah selanjutnya adalah melakukan uji reliabilitas. Reliabilitas merupakan suatu pengertian yang menyatakan bahwa instrumen sudah mampu dipercaya untuk dapat dijadikan alat pengumpulan data dalam penelitian. Adapun hasil pengujian reliabilitas tes masing-masing butir soal secara ringkas yang sudah dilakukan menggunakan *Microsoft Excel* terdapat pada tabel berikut ini:

Tabel 3. Uji Reliabilitas Tes

Variabel	R_{11}	r_{tabel}	Keterangan
Hasil Belajar	0.889	0,468	Reliabel

Hasil dari uji reliabilitas dari perhitungan diatas yang merupakan hasil uji coba instrumen tes ditemukan $r_{tabel} = 0,468$ dengan $N = 18$ dan $\alpha = 0,05$ diperoleh hasil pengujian reliabilitas tes sebesar 0,889 Apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka tes tersebut dikatakan reliabel dan begitu juga sebaliknya. Maka berdasarkan perhitungan diatas didapat bahwa $0,889 > 0,468$ sehingga instrumen tes tersebut dikatakan "Reliabel".

Uji kesukaran soal dilakukan untuk mengetahui tingkat kesukaran tiap butir soal. Hasil perhitungan kesukaran soal diketahui dari 20 soal yang valid, 13 soal dikategorikan mudah dan 7 Soal dikategorikan sedang. Berikut tabel hasil uji tingkat kesukaran menggunakan *Microsoft Excel*:

Tabel 4. Hasil Tingkat Kesukaran

Rentang Tingkat Kesukaran	Kategori	Nomor Soal
0,00-0,30	Sulit	0
0,31-0,70	Sedang	7, 11, 13, 14, 16, 17, 20
0,71-1,00	Mudah	1,2,3,4,5,6,8,9,10,12,15,18,19

Berdasarkan tabel diatas diperoleh terdapat tiga kategori tingkat kesukaran yakni untuk tingkat sukar dengan rentang 0,00-0,30 sebanyak 0 soal, tingkat sedang dengan rentang 0,31-0,70 sebanyak 7 soal dengan nomor soal, dan tingkat mudah dengan rentang 0,71-1,00 sebanyak 13 soal.

Pada hasil uji coba instrumen tes dengan Microsoft Excel yang sudah dilakukan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5. Hasil Uji Daya Beda Tes

No Soal	BA	BB	JA	JB	D	Kriteria
1	9	4	9	9	0.556	Baik
2	9	5	9	9	0.444	Baik
3	8	3	9	9	0.556	Baik
4	9	4	9	9	0.556	Baik
5	8	4	9	9	0.444	Baik
6	9	5	9	9	0.444	Baik
7	7	1	9	9	0.667	Baik
8	8	3	9	9	0.556	Baik
9	8	3	9	9	0.556	Baik
10	8	3	9	9	0.556	Baik
11	7	3	9	9	0.444	Baik
12	8	3	9	9	0.556	Baik
13	7	2	9	9	0.556	Baik
14	7	2	9	9	0.556	Baik
15	8	3	9	9	0.556	Baik
16	7	2	9	9	0.556	Baik
17	7	2	9	9	0.556	Baik
18	7	4	9	9	0.333	Cukup
19	8	3	9	9	0.556	Baik
20	7	2	9	9	0.556	Baik

Keterangan

D = Indeks daya pembeda

BA = Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal dengan benar

BB = Banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar

JA = Banyaknya peserta kelompok atas

JB = Banyaknya peserta kelompok bawah

Dari hasil uji beda soal diatas dapat di buktikan terdapat 1 soal dengan kriteria cukup, dan 19 soal dengan kriteria baik.

Selanjutnya dilakukan analisis data *pretest* dan *posttest* siswa. *Pretest* dilakukan untuk melihat kemampuan awal yang dimiliki oleh siswa. Tujuannya ialah untuk mengukur kompetensi awal siswa sebelum kegiatan pembelajaran dilakukan. Hasil belajar siswa

diperoleh dengan adanya nilai tes pilihan berganda yang berjumlah 20 soal. Data nilai *pretest* siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

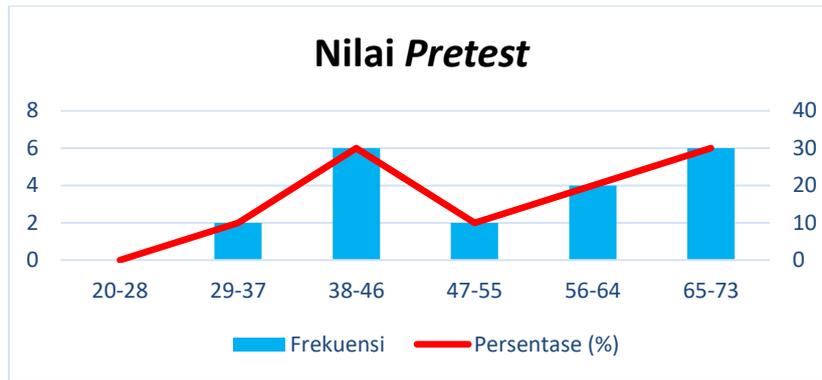
Tabel 6. Nilai *Pretest*

No	Responden	Nilai <i>Pretest</i>
1	R-1	60
2	R-2	70
3	R-3	70
4	R-4	40
5	R-5	60
6	R-6	65
7	R-7	35
8	R-8	45
9	R-9	60
10	R-10	70
11	R-11	40
12	R-12	40
13	R-13	50
14	R-14	45
15	R-15	70
16	R-16	65
17	R-17	60
18	R-18	40
19	R-19	50
20	R-20	35
Jumlah		1070
Rata-Rata		53.5
Nilai Tertinggi		70
Nilai Terendah		20

Berdasarkan tabel diatas yang dihitung dengan *Microsoft Excel*, nilai *pretest* yang diperoleh dengan skor terendah 20, skor tertinggi adalah 70. Berikut disajikan distribusi frekusensi dan bentuk diagram, dapat dilihat di bawah ini:

Tabel 7. Distribusi Hasil Belajar Siswa Berdasarkan Nilai *Pretest*

Interval Kelas	Frekuensi	Persentase
20-28	0	0
29-37	2	10%
38-46	6	30%
47-55	2	10%
56-64	4	20%
65-73	6	30%
Jumlah	20	100%



Gambar 1. Diagram Nilai Pretest

Posttest dilakukan untuk melihat kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Tujuannya ialah untuk mengukur kompetensi akhir siswa setelah kegiatan pembelajaran dilakukan. Hasil belajar siswa diperoleh dengan adanya nilai tes pilihan berganda yang berjumlah 20 soal. Data nilai posttest siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

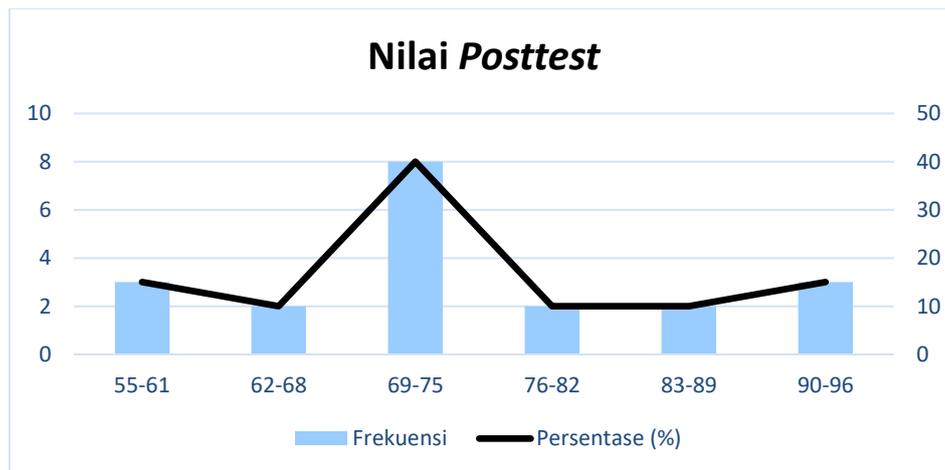
Tabel 8. Nilai Posttest

No	Responden	Nilai Posttest
1	R-1	75
2	R-2	80
3	R-3	95
4	R-4	60
5	R-5	65
6	R-6	85
7	R-7	55
8	R-8	75
9	R-9	75
10	R-10	95
11	R-11	70
12	R-12	65
13	R-13	70
14	R-14	75
15	R-15	80
16	R-16	90
17	R-17	75
18	R-18	85
19	R-19	70
20	R-20	55
Jumlah		1495
Rata-Rata		74.75
Nilai Tertinggi		95
Nilai Terendah		55

Berdasarkan tabel diatas yang dihitung dengan Microsoft Excel, nilai pretest yang diperoleh dengan skor terendah 55, skor tertinggi adalah 95. Berikut disajikan distribusi frekusensi dan bentuk diagram, dapat dilihat di bawah ini:

Tabel 9. Distribusi Hasil Belajar Siswa Berdasarkan Nilai *Posttest*

Interval Kelas	Frekuensi	Persentase
55-61	3	15
62-68	2	10
69-75	8	40
76-82	2	10
83-89	2	10
90-96	3	15
Jumlah	20	100



Gambar 1. Diagram Nilai *Posttest*

Setelah dilakukan analisis data *pretest* dan *posttest* siswa maka langkah selanjutnya adalah analisis data. Analisis data dilakukan dengan uji normalitas, homogenitas dan hipotesis. Uji normalitas digunakan untuk menentukan apakah suatu variabel normal, artinya memiliki distribusi data normal. Uji *Liliefors* (L_o). Signifikan lebih besar 0,05 disebut tidak normal. Secara manual, kriteria variabel normal adalah apabila L_{hitung} lebih kecil dari nilai L_{tabel} (tingkat kesalahan 0,05). Berikut tabel uji data normalitas dengan *Microsoft Excel* yang digunakan untuk Uji *Liliefors* adalah:

Tabel 10. Hasil Uji Normalitas

Sumber Data	L_{hitung}	L_{tabel}	α	Distribusi
Pretest	0,155	0,190	0,05	Normal
Posttest	0,141			

Sumber : Pengelola data Microsoft Excel

Berdasarkan tabel diatas, diketahui bahwa pretest $L_{hitung} < L_{tabel}$ yaitu $0,155 < 0,190$. Begitu juga pada hasil posttest yaitu $L_{hitung} < L_{tabel}$ $0,141 < 0,190$, sehingga dapat disimpulkan bahwa pada taraf signifikan $\alpha=0,05$ pada data tersebut berdistribusi normal.

Setelah dilakukan uji normalitas dan mendapatkan hasil berdistribusi normal, selanjutnya adalah uji homogenitas. Uji homogenitas ini memiliki kriteria jika $F_{hitung} > F_{tabel}$, maka data tersebut tidak homogen, begitu juga sebaliknya.

$$F_{hitung} = \frac{\text{varians terbesar}}{\text{varians terkecil}}$$

Dengan perhitungan tersebut dengan *Microsoft Excel* didapat $F_{hitung} = 1,20$ dan $F_{tabel} = 2,16$ sehingga $F_{hitung} < F_{tabel}$ ($1,20 < 2,16$) yang bermakna bahwa data bersifat homogen.

Selesai uji normalitas dan homogenitas, tahap berikutnya menguji hipotesis. Uji hipotesis dilakukan untuk menjawab H_a dan H_o pada penelitian ini. Pada penelitian ini uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan rumus uji t berbantu *Microsoft Excel* dimana hasil yang didapatkan akan dibandingkan dengan t_{tabel} yang berada pada signifikan $\alpha = 0,05$ dengan kriteria berikut:

1. Apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan taraf signifikan $t_{tabel} \alpha = 0,05$ maka H_o ditolak dan H_a di terima.
2. Apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$ dengan taraf signifikan $t_{tabel} \alpha = 0,05$ maka H_o diterima dan H_a ditolak.

H_a : Ada pengaruh media audio visual berbasis canva terhadap hasil belajar siswa pada tema 1 kelas V SDN 091416 AFD I Bah Birung Ulu T.A 2023/2024.

H_o : Tidak ada pengaruh media audio visual berbasis canva terhadap hasil belajar siswa pada tema 1 kelas V SDN 091416 AFD I Bah Birung Ulu T.A 2023/2024.

Adapun hasil dari uji hipotesis dapat dilihat dari tabel berikut ini:

Tabel 4. 1 Hasil Uji Hipotesis

T_{hitung}	T_{tabel}
10,718	1,734

Sumber : Pengelola data *Microsoft Excel*

Berdasarkan tabel diatas diperoleh hasil t_{hitung} sebesar 10,718 dan t_{tabel} yaitu 1,734 dengan taraf $\alpha = 0,05$, maka didapat jawaban $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $10,718 > 1,734$. Maka hal ini membuktikan bahwa H_o di tolak dan H_a diterima yang menyatakan Pembelajaran Audio Visual berbasis Canva berpengaruh untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di SDN 091416 AFD I Bah Birung Ulu, yang terletak di Kecamatan Sidamanik, Kabupaten Simalungun. Penelitian ini memiliki tujuan, yaitu untuk mengetahui pengaruh media audio visual berbasis canva terhadap hasil belajar siswa pada Tema 1 Subtema 1 kelas V SDN 091416 AFD I Bah Birung Ulu T.A 2023/2024, instrumen tes digunakan untuk pengumpulan data. Program *Microsoft Excel* digunakan untuk menganalisis hasil tes.

Sebelum dilaksanakan penelitian, tahap awal yang dilakukan peneliti adalah melakukan validasi soal dengan instrumen tes pilihan ganda sebanyak 30 soal. Validasi soal dilakukan di kelas VI dengan jumlah siswa 18 orang yang bukan sampel dari penelitian yang sudah ditentukan. Kemudian dilakukan pengujian validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya beda soal.

Setelah dilakukan uji tersebut didapatkan hasil dari 30 soal terdapat 20 soal yang mendapatkan hasil valid. Sebelum kelas diberikan perlakuan terlebih dahulu diberikan tes uji kemampuan awal (*pretest*). Setelah *pretest* selesai, dilakukan analisis data sehingga dari hasil analisis data yang dilakukan ditemukan bahwa nilai rata-rata hasil belajar *pretest* adalah 53,5 dengan nilai tertinggi 70 dan nilai terendah 20. Kemudian sampel diberikan perlakuan menggunakan media audio visual berbasis canva. Setelah diberi perlakuan siswa diberikan *posttest*, pada data *posttest* didapatkan rata-rata hasil belajar *posttest* adalah 74,75 dengan nilai tertinggi 95 dan nilai terendah 55.

Uji prasyarat berupa uji normalitas dan homogenitas. Hasil uji normalitas menyatakan bahwa data berdistribusi normal dengan *pretest* $L_{hitung} < L_{tabel}$ yaitu $0,155 < 0,190$. Begitu juga pada hasil *posttest* yaitu $L_{hitung} < L_{tabel}$ $0,141 < 0,190$, sehingga dapat disimpulkan bahwa pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ pada data tersebut berdistribusi normal. Sedangkan untuk hasil uji homogenitas dinyatakan bahwa data bersifat homogen dengan didapat hasil $F_{hitung} = 1,20$

dan $F_{tabel} = 2,16$ sehingga $F_{hitung} < F_{tabel}$ ($1,20 < 2,16$). Selanjutnya pada uji t dimana kriteria pengujiannya yakni: "Ho ditolak dan Ha diterima apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$. Adapun hasil yang diperoleh dari data yakni $t_{hitung} = 10,718$ dan $t_{tabel} = 1,734$ dengan taraf $\alpha=0,05$, sehingga didapat jawaban $t_{hitung} > t_{tabel}$ yang membuktikan bahwa Ho di tolak dan Ha diterima yang menyatakan Pembelajaran Audio Visual berbasis Canva berpengaruh untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil penelitian ini terbukti dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Media yang digunakan adalah media audio visual berbasis canva. Hasil ini didukung dengan hasil penelitian yang dilaksanakan oleh Rizki Ananda (2017) dengan hasil penelitian menunjukkan ranah kognitif mencapai 86,7% dari yang sebelumnya hanya 63%, ranah psikomotorik mencapai 80% dari yang sebelumnya hanya 50%, dan ranah afektif mencapai 97% dari yang sebelumnya 90%. Kemudian hasil penelitian Rahmatullah dkk (2019) menyimpulkan dari penelitian yang telah dilakukan menyatakan media pembelajaran audio visual dengan berbasis canva sangat berpengaruh pada hasil belajar siswa. Serta hasil penelitian Meliana dkk (2022) dimana pada hasil penelitian untuk kelas kontrol memiliki keaktifan rata-rata sebesar 35 sedangkan pada kelas eksperimen memiliki rata-rata sebesar 59,33. Sehingga terdapat perbedaan peningkatan terhadap kelas yang pembelajarannya menggunakan media pembelajaran canva. Berdasarkan hasil penelitian diatas, pembelajaran dengan menggunakan media audio visual berbasis canva dalam proses pembelajaran sangat efektif digunakan serta bisa meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan hal tersebut, terdapat pengaruh pembelajaran.

SIMPULAN

Simpulan penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media audio visual berbasis canva terhadap hasil belajar siswa SDN 091416 AFD I Bah Birung Ulu. Hal ini diketahui dari hasil *pretest* dan *posttest* yang menunjukkan perubahan signifikan. Kemudian hasil t_{hitung} ($10,71$) $>$ t_{tabel} ($1,72$) menunjukkan bahwa Ho ditolak dan Ha diterima, sehingga terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran audio visual berbasis canva terhadap hasil belajar siswa pada tema 1 subtema 1 di SDN 091416 AFD I Bah Birung Ulu T.A 2023/2024. Adapun saran berkaitan dengan penelitian ini yaitu diharapkan pendidik menggunakan media audio visual berbasis canva sebagai salah satu alternatif meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, R. (2017). Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas IV SD Negeri 016 Bangkinang Kota. *Jurnal Basicedu*, 1(1), 21-30.
- Arikunto, S. (2017). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hapipah, R. (2022). Analisis Permasalahan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Untuk Pendidikan di Era Globalisasi. *Jurnal Pusat Publikasi S-1 Pendidikan IPS FKIP ULM*, 1(1), 201-210.
- Kurniawan, S. (2017). *Pendidikan Karakter : Konsepsi & Implementasi Secara Terpadu di Lingkungan Keluarga, Sekolah, Perguruan Tinggi & Masyarakat*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Nurhalisa, S., & Sukmawarti. (2022). Penggunaan Media Interaktif Berbantu Canva Pada Pembelajaran IPA Materi Siklus Air Dengan Pendekatan Saintifik. *Journal of Education and Social Analysis*, 3(1), 37-45.
- Rahmatullah, Inanna, & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317-327.
- Ropii, M., & Fahrurrozi, M. (2017). *Evaluasi Hasil Belajar*. Lombok Timur: Universitas Hamzanwadi Press.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- _____. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Tafonao, T. (2018). Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103-114.