

APLIKASI MEDIA CANVA UNTUK MENINGKATKAN PEMBELAJARAN IPA TEMA 1 SUBTEMA 1 MATERI CIRI-CIRI MAKHLUK HIDUP PADA SISWA KELAS III SD NEGERI 8 KOTA TERNATE

Apridayani Marasabessy

Institut Sains Dan Kependidikan (ISDIK) Kie Raha Maluku Utara
Email: apridayanimarsy@gmail.com

ABSTRAK

Adapun tujuan penelitian ini Untuk mengetahui aplikasi media Canva untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa SD Negeri 8 Kota Ternate. Penelitian ini menggunakan Eksperimen quasi yaitu penelitian dapat membagi kelas yang ada dengan tanpa membedakan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Rancangan penelitian ini dilakukan dengan menggunakan desain eksperimen Two Group, Pretest posttest design. Dengan populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III Semester ganjil tahun pelajaran semester 2024/2025 yang berjumlah 2 kelas yaitu kelas A dan kelas B di SD Negeri 8 Kota Ternate. Pada hasil penelitian dari hasil skor rata-rata siswa kelas eksperimen 79,13 dan kelas kontrol 47,14 maka dapat di simpulkan bahwa skor rata-rata hasil pembelajaran menggunakan media canva terhadap siswa lebih tinggi dari kelas control. Hasil uji prasyarat menunjukkan bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol semua data berdistribusi normal dan homogeny dengan distribusi normalitas kelas eksperimen nilai χ^2 hitung = 5,625 dan χ^2 tabel = 7,815 artinya bahwa χ^2 hitung lebih kecil dari χ^2 tabel maka kelas eksperimen berdistribusi normal. Sedangkan untuk normalitas kelas kontrol nilai χ^2 hitung = 5,4917 dan χ^2 tabel = 7,815 artinya bahwa χ^2 hitung lebih kecil dari χ^2 tabel maka kelas kontrol berdistribusi normal. Selanjutnya, data analisis dengan menggunakan uji t. hasil tes yang telah di analisis menyatakan bahwa Ternyata t tabel $\geq t$ hitung $27,8 \geq 2,015$ dengan taraf singnifikan 0,05% pada Db 44 jadi H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media canva berpengaruh terhadap hasil belajar IPA materi ciri-ciri Makhhluk hidup.

Kata kunci : hasil belajar, aplikasi media canva, pembelajaran IPA

ABSTRACT

The aim of this research is to determine the application of Canva media to improve science learning outcomes for students at SD Negeri 8 Ternate City. This research uses a quasi experiment, namely research that can divide existing classes without distinguishing between the control class and the experimental class. This research design was carried out using a Two Group experimental design, Pretest posttest design. The population in this study was all students in class III odd semester of the 2024/2025 semester, totaling 2 classes, namely class A and class B at SD Negeri 8 Ternate City. Based on the research results, the average score for students in the experimental class was 79.13 and the control class was 47.14, it can be concluded that the average score for learning outcomes using Canva media for students was higher than the control class. The results of the prerequisite tests show that all data for the experimental class and control class are normally distributed and homogeneous with the normality distribution of the experimental class values χ^2 count = 5.625 and χ^2 table = 7.815, meaning that if χ^2 count is smaller than χ^2 table then the experimental class has a normal distribution. Meanwhile, for the normality of the control class, the values χ^2 count = 5.4917 and χ^2 table = 7.815, meaning that χ^2 count is smaller than χ^2 table, so the control class has a normal distribution. Next, data analysis using the t test. The test results that have been analyzed state that it turns out t table $\geq t$ count $27.8 \geq 2.015$ with a significance level of 0.05%

at Db 44 so Ho is rejected and H1 is accepted. This shows that learning using Canva media has an influence on science learning outcomes regarding the characteristics of living things.

Keyword: *learning outcomes, Canva media application, science learning.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran untuk peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuasaan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat(UU sisdiknas No.20 tahun 2003.)Pendidikan dapat diartikan sebagai usaha sadar dan sistematis untuk mencapai taraf hidup atau untuk kemajuan lebih baik. Secara sederhana, Pendidikan adalah proses pembelajaran bagi peserta didik untuk dapat mengerti, paham, dan membuat manusia lebih kritis dalam berpikir. Upaya memanusiakan manusia melalui pendidikan diselenggarakan sesuai dengan pandangan hidup dan dalam latar sosial budaya setiap masyarakat tertentu. Oleh karena itu, meskipun pendidikan itu universal namun terjadi perbedaan-perbedaan tertentu sesuai dengan pandangan hidup dan latar sosiokultural tersebut (Umar Tirtarahardja, 2008)

Pendidikan bagi kehidupan manusia merupakan kebutuhan primer atau mutlak yang harus dipenuhi sepanjang hayat. Tanpa pendidikan sama sekali mustahil suatu kelompok manusia dapat hidup berkembang dengan cita-cita untuk maju, sejahtera, dan bahagia menurut konsep pandangan hidupnya. Dalam pengertian sederhana dan umum makna pendidikan adalah usaha sadar manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi pembawaan baik jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada di dalam masyarakat dan agama.

Dengan perkembangan teknologi yang semakin cepat, semakin banyak juga kemudahan yang dapat kita rasakan dalam berbagai bidang. Namun,selain dapat kita rasakan sisi positifnya, ada pula sisi negatif akibat dari perkembangan teknologi tersebut. Contohnya dalam bidang pendidikan. Sebagai pendidik, kita seringkali melihat peserta didik yang begitu adiktif terhadap smartphone.

Pendidikan dapat diperoleh baik secara formal dan non formal. Pendidikan secara formal diperoleh dengan mengikuti program-program yang telah direncanakan, terstruktur oleh suatu institusi, departemen atau kementerian suatu negara. Sedangkan pendidikan non formal adalah pengetahuan yang diperoleh dari kehidupan sehari-hari dari berbagai pengalaman baik yang dialami atau dipelajari dari orang lain. Pendidikan adalah sesuatu yang universal dan berlangsung terus tak terputus dari generasi ke generasi dimanapun di dunia ini. Didalam pendidikan tidak terlepas dari proses pembelajaran. Pembelajaran adalah upaya menciptakan kondisi secara sadar agar mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dalam kegiatan pembelajaran perlu di pilih strategi yang tepat agar tujuan pembelajaran dapat dicapai. Tujuan pembelajaran harus bersifat bentukan (behavioral) atau berbentuk tingkah laku, dapat diukur, (measurable). Maka disinilah letak pentingnya strategi pembelajaran, yaitu membentuk semua upaya pembelajaran dan kegiatan yang perlu dilakukan oleh seorang guru, sehingga dapat memberikan pengalaman belajar kepada siswa (Prawiradiraga dkk,2007)

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidikan dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (UU sisdiknas No.20 tahun 2003). Pembelajaran adalah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori

belajar yang merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Dalam pembelajaran terjadi komunikasi yang intensif antara guru dan siswa dalam belajar sehingga terjadi kegiatan secara psikis dan fisik yang dilakukan siswa dalam belajar dan guru dalam memfasilitasi siswanya agar belajar dengan baik. Pada proses pembelajaran sangat bererat kaitan dengan media pembelajaran.

Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran diantaranya: (1) peran media sebagai alat bantu dalam mengajar atau yang dikenal dengan dependent media karena berperan sebagai alat bantu (efektivitas), (2) peran media sebagai sumber belajar yang digunakan oleh siswa secara mandiri atau disebut dengan independent media (Surtiyani, 2016). Media pembelajaran tidak hanya mampu meningkatkan motivasi belajar namun, peningkatan hasil belajar siswa juga terlihat secara signifikan dengan adanya penggunaan media pembelajaran (Rahmila dkk., 2022). Salah satu mata pelajaran yang menggunakan media adalah mata pelajaran IPA. IPA adalah pengetahuan yang rasional dan objektif tentang alam semesta dengan segala isinya (Laoliyah, 2020).

IPA adalah cara atau metode untuk mengamati alam yang sifatnya analisis, lengkap, cermat serta menghubungkan antara fenomena alam yang satu dengan fenomena alam yang lainnya (Laoliyah, 2020). Sedangkan menurut Fowler (dalam Laoliyah, 2020) pembelajaran IPA merupakan ilmu yang berhubungan dengan gejala-gejala alam dan kebendaan yang sistematis yang tersusun secara teratur dan berlaku umum berupa kumpulan hasil observasi dan eksperimen.

IPA sering juga disebut dengan sains. Sains merupakan terjemahan dari kata science yang berarti masalah kealaman (nature). Sains adalah pengetahuan yang mempelajari tentang gejala-gejala alam (Usman samatowa, 2010). Sains adalah pengetahuan yang kebenarannya sudah diujicobakan secara empiris melalui metode ilmiah (Uus Toharrudin, Sri Hendrawati, dalam Usman samatowa, 2010). Sains merupakan cara penyelidikan untuk mendapatkan data dan informasi tentang alam semesta menggunakan metode pengamatan dan hipotesis yang telah teruji (Uus Toharrudin, Sri Hendrawati, dalam Laoliyah, 2020).

Rendahnya hasil belajar IPA, disebabkan oleh metode guru yang kurang menggunakan media dan hanya menggunakan metode ceramah. Sesuai dengan Observasi yang peneliti lakukan di SD Negeri 8 Kota Ternate, terdapat banyak guru yang belum menggunakan media pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPA. Hal ini menyebabkan, rendahnya hasil belajar bagi siswa. Oleh karena itu alternatif yang menjadi solusi adalah dengan menggunakan media Canva. Dengan melalui media pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan siswa dapat belajar lebih aktif sebab mereka lebih berperan dalam pembelajaran.

Menurut Nuryati & Darsinah (2021) menyatakan dalam pembelajaran IPA sangat memerlukan penggunaan media pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh materi IPA bersifat abstrak, sehingga untuk menyesuaikan dengan kapasitas kognitif peserta didik yang masih bersifat operasional-konkret. Belajar yang kurang berdasar dengan keinginan dan kemampuan siswa maka siswa akan belajar hanya untuk menepati tugas yang diberikan oleh guru sebagai bagian dari tugas sekolahnya. Jika belajar diharapkan terjadinya perubahan perilaku maka yang terpenting dalam belajar adalah terjadi perubahan perilaku baik yang bersifat kognitif yaitu berkaitan dengan pengetahuan, sifat afektif menyangkut sikap dan perilaku baik termasuk membentuk perilaku yang baik terkait dengan kesadaran dan tanggung jawab dalam kehidupan.

Salah satu perkembangan teknologi sebagai media pembelajaran saat ini yaitu aplikasi canva. Canva merupakan aplikasi desain online yang di dalamnya terdapat berbagai desain poster, grafik, brosur, presentasi, logo, video, sampul buku dan lain serta bisa juga berkoneksi dengan media sosial yang punya. Penggunaannya serta manfaatnya itu untuk membuat media ajar yang menarik dengan desain yang ada. Guru dan siswa berkreasi menciptakan suatu karya yang menarik untuk ditampilkan sebagai media pembelajaran di kelas.

Dengan fitur aplikasi yang beragam dan sedemikian rupa banyak membuat peserta didik betah berlama-lama menghadap layar kecil tersebut. Hal ini tak urung membuat kita terkadang merasa kesal. Alih-alih memberi hukuman pada peserta didik yang sering bermain smartphone di kelas, kita dapat membuat smartphone tersebut menjadi partner kita dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu cara yang bisa dilakukan adalah dengan menggunakan media pembelajaran Audio visual (Sarjiyati,2017).

Canva adalah sebuah aplikasi pengolah desain grafis yang penggunaannya mudah dan praktis, dan juga gratis. Canva dapat membantu memberikan kemudahan layanan bagi pendidik dan peserta didik yang berhubungan dengan pembuatan konten-konten pendidikan dengan hanya bermodalkan koneksi internet yang stabil.

Dengan menggunakan aplikasi canva, siswa belajar mendesain dengan kreatif dan ikut mengambil bagian dalam proses pembelajaran. Siswa dapat belajar mendesain sendiri maupun menggunakan templaet yang ada kemudian memodifikasinya sesuai dengan tema pembelajaran. Pada aplikasi canva, siswa juga dapat membuat media visual berupa presentasi, poster, infografis, buletin, komik serta video yang sesuai dengan materi pembelajaran yang sedang didiskusikan.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah eksperimen yaitu penelitian dapat membagi kelas yang ada dengan tanpa membedakan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen secara nyata dengan tetap mengacu bentuk alami yang sudah ada. Sebagai contoh: Kelas A di sekolah A dipilih sebagai kelas eksperimen. Sedangkan kelas B di sekolah A sebagai kelas control

Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian ini dilakukan dengan menggunakan desain eksperimen Two Group, Pretest posttest design, Pada desain ini dilakukan pretest sebelum diberikan perlakuan. Alasan peneliti mengambil penelitian ini karena peneliti ingin melihat hasil yang akurat melalui beberapa tes yang dilakukan, yaitu dengan adanya pretest (sebelum perlakuan) dengan posttest (sesudah perlakuan)

Populasi Dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III Semester ganjil tahun pelajaran semester 2024/2025 yang berjumlah 2 kelas yaitu kelas A dan kelas B di SD Negeri 8 Kota Ternate.

Tempat Dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Mei 2024 yang tempat di SD Negeri 8 Kota Ternate.

Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian adalah tes dalam bentuk pilihan ganda sebanyak 10 soal, dan juga lembar observasi digunakan untuk mengukur tingkat partisipasi siswa dalam proses belajar mengajar dan angket. Sebelum soal digunakan

dalam penelitian ini soal-soal tersebut diuji cobakan untuk mengetahui reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya beda soal. Sedangkan validitas dilihat dari kisi-kisi soal. Validitas yang dimaksud disini adalah validitas isi. Validitas isi dari suatu tes hasil belajar adalah validitas yang diperoleh setelah dilakukan.

Teknik Pengumpulan Data

Tahap-tahap pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Melakukan observasi di tempat penelitian.
2. Melakukan prestes, untuk mengetahui keterampilan berpikir kritis siswa yang dilakukan sebelum penelitian eksperimen dilakukan.
3. Dilakukan posttest, dimana posttest digunakan untuk mengetahui kemampuan berpikir kritis siswa. Tes ini diberikan setelah siswa mengikuti seluruh rangkaian pembelajaran penelitian eksperimen.
4. Dokumentasi

Studi dokumentasi merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, gambar maupun perlengkapan lainnya. Dokumen yang diperoleh kemudian dianalisis (diurai), dibandingkan dan dipadukan (sintesis) membentuk suatu hasil kajian yang sistematis. Jadi studi dokumentasi tidak sekedar mengumpulkan dan menuliskan atau melaporkan dalam bentuk kutipan-kutipan tentang sejumlah dokumen yang dilaporkan dalam penelitian adalah hasil analisis terhadap dokumen-dokumen tersebut.

Teknik Analisis Data

Setelah data-data diperoleh maka sebelumnya terlebih dahulu dilakukan analisis dengan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Dan uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh homogen atau tidak terhadap dua kelompok perlakuan. Setelah dilakukan perhitungan normalitas dan homogenitas maka dilakukan analisis data untuk menguji hipotesis yang telah diajukan, uji ini dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh perlakuan Canva.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan Media Canva dan Pembelajaran Konvensional pada kelas kontrol, peneliti melakukan tes awal (pretest) dan tes akhir (posttest) kepada siswa dengan tujuan untuk mengukur tingkat penguasaan siswa dalam memahami materi ciri-ciri makhluk hidup yang sudah diberikan. Berdasarkan hasil tes tersebut, maka peneliti dengan menggunakan pembelajaran media canva dan hasil belajar siswa tidak menggunakan media canva. terjadi peningkatan pada hasil pre test (tes awal) ke post test (tes akhir), baik eksperimen maupun kontrol, kelas eksperimen mempunyai hasil pre test 40,86 sedangkan post test 79,13. Sedangkan Untuk kelas Kontrol mempunyai hasil pre test 35,23 dan post test 47,14. Dari kedua data tersebut menunjukkan persyaratan analisis data dapat dikatakan bahwa kedua sampel dalam keadaan normal dan homogeny, sehingga perhitungan analisis data dapat dilakukan dengan menggunakan rumus uji t.

Tabel Hasil Analisis Uji Hipotesis

α	Perlakuan	Jumlah	Thitung	Ttabel	Keputusan
0,05	Eksperimen	$M_x = 79,13$ $\sum x^2 = 880$	27,8	2,015	H0 Ditolak
	Kontrol	$M_x = 47,14$ $\sum y^2 = 320$			H1 Diterima

Dari data tabel di atas nilai-nilai yang diperoleh didistribusikan ke dalam rumus uji t dan diperoleh thitung 27,8 dan nilai ttabel 2,015 (Lampiran 12) hal ini berarti thitung > ttabel maka H1 yang menyatakan bahwa adanya pengaruh pembelajaran menggunakan media canva terhadap siswa.

Salah satu pengukuran hasil belajar menggunakan media canva adalah menggunakan tes yaitu berupa hasil pretes dan posttest kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hasil uji prasyarat menunjukkan bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol semua data berdistribusi normal dan homogeny dengan distribusi normalitas kelas eksperimen nilai $\chi^2_{hitung} = 5,625$ dan $\chi^2_{tabel} = 7,815$ artinya bahwa χ^2_{hitung} lebih kecil dari χ^2_{tabel} maka kelas eksperimen berdistribusi normal. Sedangkan untuk normalitas kelas kontrol nilai $\chi^2_{hitung} = 5,4917$ dan $\chi^2_{tabel} = 7,815$ artinya bahwa χ^2_{hitung} lebih kecil dari χ^2_{tabel} maka kelas kontrol berdistribusi normal. Selanjutnya, data analisis dengan menggunakan uji t. hasil tes yang telah di analisis menyatakan bahwa Ternyata t tabel \geq t hitung $27,8 \geq 2,015$ dengan taraf signifikan 0,05% pada Db 44 jadi Ho ditolak dan H1 diterima.

Hal ini tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media canva berpengaruh terhadap hasil belajar IPA materi ciri-ciri Makhhluk hidup. Dengan kata lain pembelajaran menggunakan media canva meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil penelitian ini sesuai dengan teori yang di kemukakan oleh (Hapsari, G. P. P., & Zulherman. (2021)), Bahwa dengan bantuan media pembelajaran canva peserta didik lebih jelas pemahamannya mengenai materi yang sifatnya imajiner misalnya pada mata pelajaran IPA.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan maka peneliti berkesimpulan sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan hasil belajar siswa dengan diterapkan menggunakan media canva dan pembelajaran tidak menggunakan media canva .
2. Hasil belajar siswa dengan menerapkan menggunakan media canva pada kelas eksperimen lebih baik di bandingkan dengan hasil belajar siswa yang tidak menggunakan media canva pada kelas kontrol.
3. Besar hasil belajar siswa dengan diterapkan media canva dan tidak menggunakan pembelajaran media canva adalah pada kelas eksperimen 48,17 % dan kelas kontrol 30,99 %.

REFERENSI

- Ende, A. M. N., Jasril, I. R., & Jaya, P. (2022). Perancangan dan Pembuatan E-Modul Interaktif Berbasis Canva Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *JTEV (Jurnal Teknik Elektro dan Vokasional)*, 8(2). <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jtev> <https://doi.org/10.24036/jtev.v8i2.117118>
- Garris Pelangi. (2020). Pemanfaatan Aplikasih Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia. *Jurnal Sasindo Unpam*, Vol 8, No 2, Desember 2020 PEMANFAATAN, 8(2),79-96 <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.32493/sasindo.v8i2.7996>.
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>
- Laoliyah. (2020). Pengembangan Media Komik Siklus Air Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(1), 1-11.
- N. Mila, A. Naila, Q. Azisah, dan N. Arisah, (2021) “Efektivitas pemanfaatan canva sebagai,” pros. Semin. Nas. Peneliti. DAN Pengabd., “peneliti dan pengabd. Inov. Pada Masa pandemi Covid-19”, hal. 181-188,2021.
- Nuryati, & Darsinah. (2021). Implementasi Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Papeda*, 3(2), 153-162. <https://doi.org/https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikdasar.v3i2.1186>
- Prawiradiraga dkk. (2011) Peningkatan Kualitas Pembelajaran. Yogyakarta: Mida Pustaka;
- Rahmila, R., Iriani, R., Kusasi, M., & Leny. (2022). Pengembangan Media Poster Melalui Aplikasi Canva Bermuatan Etnosains pada Materi Koloid Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar. *QUANTUM: Jurnal Inovasi Pendidikan Sains*, 13 (2), 188-201.
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317-327. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jjpe.v12i2.30179>
- Sukardi. 2008. Metodologi Penelitian Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara.
- Umar Tirtarahardja. (2009) Perkembangan pendidik. Jakarta: Rineka Cipta;
- Undang-undang sistem pendidikan nasional no.20. tahun 2003. Jakarta: Sinar Grafik.
- Usman Sumatowa. (2006). Bagaimana Membelajarkan IPA di Sekolah (MBS). Jakarta: Depertemen Pendidikan Nasional.