

**EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA
UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR IPAS
KELAS IV DI SD N MANGGIS**

Dwi Yuliana¹, Hermawan Wahyu Setiadi²
dwiyluliana762@gmail.com ,

ABSTRACT

Based on the observations conducted by the researcher at SD N Manggis, several factors contribute to the decline in student learning performance. These include the lack of feedback between teachers and students during lessons, students feeling bored due to the infrequent use of educational media, and the use of unsuitable media that can negatively impact student understanding of the material. The material is not well-suited to the media used, leading to decreased student comprehension. The purpose of this study is to investigate the differences and effectiveness of student learning outcomes in the IPAS subject at SD N Manggis when using Canva. This study employs a quantitative experimental design with a quasi-experimental design. The sample consists of class IVA as the control group, which uses image media for learning, and class IVB as the experimental group, which uses Canva media. Data management techniques include validity tests, reliability tests, normality tests, and homogeneity tests. The parametric statistical method used is the independent sample t-test. The research findings indicate that the experimental group has a mean posttest score of 70.33, while the control group has a mean posttest score of 58.33. Based on the final calculation from the independent sample t-test, the p-value (2-tailed) is 0.683, which is greater than 0.05. This indicates a significant difference between the mean posttest scores of the control and experimental groups. The research findings conclude that the learning performance of class IV students at SD N Manggis improves and becomes more effective after using Canva educational media.

Keywords: *Canva learning media, student learning achievement, science*

ABSTRAK

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di SD N Manggis, ada beberapa faktor yang menyebabkan menurunnya prestasi belajar siswa adalah tidak adanya timbal balik antara guru dan siswa ketika pembelajaran berlangsung. Disisi lain, siswa merasa bosan karena guru jarang menggunakan media pembelajaran. Penggunaan media yang kurang tepat juga dapat mempengaruhi daya tangkap siswa terhadap materi yang dipelajari terjadi karena guru kurang menyesuaikan materi pembelajaran dengan media pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan dan efektifitas prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di SD N Manggis ketika menggunakan media

pembelajaran canva dengan media gambar. Jenis penelitian ini menggunakan kuantitatif eksperimen dengan desain quasi eksperimen. Sempel penelitian yaitu siswa kelas IVA sebagai kelas kontrol dengan pembelajaran menggunakan media gambar dan IVB sebagai kelas eksperimen dengan pembelajaran menggunakan media canva. Teknik pengelolaan data menggunakan uji validitas, reabilitas, uji normalitas dan uji homogenitas. Metode *statistic parametric* yang digunakan adalah *independent sample t test*. Hasil Uji normalitas menunjukkan data bedistribusi yang sama dan varian. Hasil penelitian diperoleh bahwa kelas eksperimen memiliki rata – rata nilai posttest 70,33 serta kelas kontrol 58,33. Berdasarkan perhitungan akhir yang diperoleh dari uji *Independent Sample t Test* bahwa nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,683 > 0,05$ maka ada perbedaan yang signifikan rata-rata nilai *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hasil penelitian yang dilakukan peneliti memberikan kesimpulan bahwa prestasi belajar siswa kelas IV di SD N Manggis menjadi lebih baik dan efektif setelah menggunakan menggunakan media pembelajaran canva.

Kata kunci : *Media Pembelajaran Canva, Prestasi Belajar Siswa, IPAS*

A. Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran penting dalam membantu peserta didik untuk mengembangkan dirinya secara positif, termasuk potensi, kecakapan, dan karakteristik pribadinya. Namun, pendidikan bukan hanya sekedar memberikan pengetahuan, nilai-nilai, dan ketrampilan saja. Kyai Haji Dewantara (1961: 471) menyatakan bahwa Pendidikan adalah segala usaha yang dilakukan oleh orang tua terhadap anak-anak dengan tuntutan untuk menyongkong kemajuan hidup mereka. Dalam pengertian pendidikan K.H Dewantara, kata "tuntunan" menunjukkan bahwa pendidikan adalah pedoman dasar untuk melakukan kegiatan tertentu yang dapat digunakan berulang kali.

Sumber tuntunan ini tidak hanya berasal dari satu sumber saja, tetapi dapat berasal dari berbagai sumber yang memiliki nilai-nilai positif seperti kebudayaan, agama, atau kebiasaan keluarga. Dalam dunia pendidikan, tuntutan telah banyak berubah selaras dengan tujuan Pendidikan.

Tujuan Pendidikan Nasional, sebagaimana tercantum pada Undang - Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003, Pendidikan Nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan

mandiri serta tanggung jawab. Pendidikan dasar sebagai bagian dari sistem pendidikan nasional memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan sumber daya manusia untuk menghadapi tantangan dan perubahan di bidang ilmu pendidikan.

Sejak awal, bidang ilmu pendidikan telah mengatasi berbagai tantangan dan perubahan dalam masyarakat. Kenyataan yang terjadi pada saat ini bahwa dunia terus berubah sehingga orang memerlukan pengetahuan dan keterampilan baru untuk mengelola kehidupan mereka sehari-hari (Alamsyah, 2023). Perubahan terbaru dalam pendidikan menekankan perlunya untuk meningkatkan kreatifitas guru dalam mengajar untuk meningkatkan prestasi belajar melalui apa yang telah dipelajari oleh siswa. Peningkatan prestasi belajar dapat diamati, dibuktikan, dan terukur dalam kemampuan atau prestasi yang dialami oleh siswa dari pengalaman belajar yang dibangun melalui proses pembelajaran (Nemeth & Long, 2019). Setiap proses pembelajaran tentunya diharapkan peserta didik memperoleh prestasi belajar yang baik.

Namun prestasi belajar siswa tidak selalu sesuai dan memuaskan

harapan. Bagaimana prestasi belajar yang baik atau tidaknya telah ditetapkan sebagai standar keberhasilan proses pembelajaran. Selama proses pembelajaran, hal ini harus menjadi perhatian dan bahan evaluasi. Salah satu masalah pendidikan adalah prestasi belajar siswa yang menurun (Alamsyah, 2023). Prestasi belajar siswa menurun terjadi karena berbagai faktor. Salah satu faktor yang menyebabkan menurunnya prestasi belajar siswa adalah tidak adanya timbal balik antara guru dan siswa ketika pembelajaran berlangsung.

Tidak adanya timbal balik antara guru dan siswa terjadi karena siswa asik sendiri dengan kegiatannya dan kurang memperhatikan ketika pembelajaran berlangsung. Disisi lain, siswa merasa bosan karena guru jarang menggunakan media pembelajaran. Menggunakan media yang kurang tepat juga dapat mempengaruhi daya tangkap siswa terhadap materi yang dipelajari (Juniarti, 2018). Penggunaan media yang kurang tepat ini terjadi karena guru kurang menyesuaikan materi pembelajaran dengan media pembelajaran.

Peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian terkait dengan permasalahan yang diperoleh dari hasil observasi dan wawancara dengan guru menunjukkan bahwa guru menggunakan media yang seadanya dan berpusat pada siswa selama pembelajaran IPAS di kelas IV SD N Manggis. Siswa mendengarkan materi dan ada beberapa yang mencatat informasi penting lainnya tidak mencatat karena guru kurang memperhatikan hal tersebut. Untuk memfasilitasi pemahaman, guru kadang-kadang menggunakan media konkret. Selain itu, pembelajaran yang dikembangkan bersifat tekstual, dengan buku sebagai sumber pembelajaran utama.

Penggunaan kedua sumber belajar dan media pembelajaran kurang efektif. Hal tersebut dapat terlihat dari nilai Sumatif Tengah Semester (STS) mata pelajaran IPAS yang diperoleh siswa pada semester ganjil dari 15 siswa mendapat nilai kurang dari 75 sebanyak 8 siswa yang dinyatakan remedial atau 46% belum tuntas dari Kreteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) dan 7 diantaranya tuntas pada BAB 1 tumbuhan sumber kehidupan.

Perolehan prestasi belajar yang belum optimal ini dikarenakan guru menggunakan media pembelajaran yang kurang bervariasi di kelas sehingga siswa bosan ketika belajar. Guru juga kurang tepat menggunakan media pembelajaran ketika mengajar dikelas sehingga siswa sulit memahami materi. Kurang adanya timbal balik antara guru dan siswa ketika pembelajaran berlangsung karena siswa merasa bosan dengan media yang digunakan oleh guru juga dapat menyebabkan menurunnya prestasi belajar IPAS sehingga masih ada siswa yang belum tuntas nilainya. Disisi lain guru yang sudah lanjut usia sulit menggunakan media berbasis IT dalam pembelajaran.

Menurut Rose Winda (2021) banyak guru sekolah dasar yang kesulitan mengoperasikan komputer atau laptop karena keterbatasan keterampilan dan pemahaman IT, serta usia mereka yang sudah lanjut. Kurangnya kemahiran dalam bidang IT merupakan tantangan bagi guru selama pembelajaran karena mereka menghadapi tantangan dalam mengelola pembelajaran siswa, termasuk terbatasnya akses pemantauan dan terbatasnya

konektivitas internet. Selain itu, siswa sendiri seringkali kurang memiliki motivasi dan fokus dalam belajar, serta terhambat oleh keterbatasan fasilitas pendukung. Dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang begitu cepat dan mendasar, guru harus memahami teknologi terutama yang berkaitan dengan dunia Pendidikan seperti yang terlihat di sekolah dasar.

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran belum sepenuhnya diterapkan karena sarana yang belum cukup untuk mendukungnya. Hal ini menunjukkan bahwa ada kendala yang menghalangi integrasi teknologi tersebut. Hambatan dalam pengintegrasian teknologi sangat berkaitan dengan faktor pendukung yang harus dipenuhi. Hambatan tersebut dapat mempengaruhi pembelajaran. Pembelajaran yang kurang memanfaatkan teknologi dan media pembelajaran dapat berpengaruh pada siswa dan siswa merasa bosan. Penggunaan media dalam pembelajaran sangatlah penting karena berguna untuk upaya meningkatkan mutu pendidikan (Purnamasari, 2020). Kenyataan di lapangan menunjukkan kualitas pembelajaran masih sangat rendah.

Rendahnya kualitas pada pembelajaran banyak dikarenakan oleh menurunnya prestasi belajar siswa. Kurang menariknya pembelajaran yang dibawakan oleh guru menyebabkan siswa merasa bosan mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas. Hal ini disebabkan oleh penggunaan media dalam pembelajaran masih kurang variatif (Dwipayana et al., 2020). Sehingga dalam hal ini diperlukan adanya sebuah inovasi dalam pembelajaran. Di masa pandemi ini guru dituntut kreatif dalam mendesain pembelajaran jarak jauh. Media pembelajaran yang menarik akan mempengaruhi prestasi belajar siswa (Zulfadewina et al., 2020). Dalam hal ini teknologi berperan untuk mengurangi hal – hal yang tidak diinginkan seperti di atas.

Dengan perkembangan zaman yang terjadi berpusat pada kemajuan teknologi, guru harus lebih inovatif saat membuat desain media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan saat ini. Negara juga telah menghasilkan generasi penerus yang berkualitas tinggi. Oleh karena itu, penggunaan teknologi dalam pendidikan dan latihan harus kreatif dan bijak. Salah satu dampak positif

IPTEK adalah dengan adanya aplikasi (Roma Laillni, 2023).

Menurut Masitoh (2021) aplikasi yang mudah dan disukai siswa adalah salah satu cara pendidik dapat menyebarkan pengetahuan dalam kegiatan pembelajaran. Aplikasi materi pembelajaran memerlukan teknologi yang sesuai dengan perkembangan zaman. Dalam hal ini media pembelajaran penting untuk membantu guru dalam mengajar dalam proses pembelajaran yang menarik dan inovatif. Penggunaan media pembelajaran dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Namun, banyak guru yang belum memanfaatkan media pembelajaran dengan cara yang inovatif atau bahkan tidak menggunakannya sama sekali. Oleh karena itu, guru harus memiliki kemampuan untuk menggunakan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) untuk membuat media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

Wibowo (2022) mengatakan bahwa salah satu media pembelajaran yang paling cocok untuk membuat pembelajaran yang menarik dan menyenangkan adalah TIK. Kemajuan dalam ilmu

pengetahuan dan teknologi (IPTEK) menuntut kemampuan untuk menguasai pengetahuan dan informasi. Oleh karena itu, kemampuan untuk mengumpulkan, menentukan, dan mengolah masalah sangat penting. Kemampuan kritis, rasional, dan kreatif diperlukan untuk memiliki kemampuan ini. Teknologi saat ini berkembang dengan sangat cepat. Tidak hanya berkembang menjadi media sosial, yang digunakan untuk berinteraksi dengan orang lain, tetapi juga berkembang dalam bidang pendidikan.

Teknologi terlibat dalam hampir semua aspek pendidikan. Terlepas dari teknologi, proses belajar mengajar juga tidak mampu. Semua mata pelajaran, termasuk IPAS, harus mengintegrasikan teknologi informasi. Penelitian menunjukkan bahwa peserta didik berstatus tidak hanya sebagai objek tetapi juga bagian penting dari proses pembelajaran. Paradigma ini dapat membantu siswa menjadi lebih percaya diri dan membuat belajar menjadi lebih interaktif, kolaboratif, dan partisipatif (Wahyu et al., 2020). Selain itu, dengan menggunakan media pembelajaran, guru dapat meningkatkan minat siswa untuk

belajar, memfokuskan perhatian siswa, membuat konsep lebih mudah dipahami siswa, dan menghemat waktu menjelaskan pelajaran. Hal ini membantu siswa menghindari verbalisme saat belajar, yang sejalan dengan tujuan media pembelajaran, yaitu memberikan pengalaman konkret kepada siswa (Kurniawan 2018).

Wahyuningtyas (2020) mengatakan bahwa media pembelajaran seperti yang diketahui, sangat berpengaruh untuk meningkatkan prestasi belajar mereka. Ini karena media yang digunakan lebih variatif dan tidak monoton, sehingga siswa lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Canva adalah alternatif yang dapat digunakan untuk menarik perhatian siswa. Siswa akan tertarik untuk belajar jika guru menjelaskan dengan cara yang menarik. Diharapkan minat belajar yang tinggi akan berdampak pada pemahaman siswa. Masitoh (2021) menyatakan bahwa beberapa keuntungan dari media pembelajaran canva adalah bahwa mereka tidak hanya dapat digunakan oleh guru; mereka dapat digunakan oleh semua orang dan gratis. Canva adalah aplikasi yang populer dan

kontemporer yang mudah digunakan oleh guru untuk mengaplikasikan materi pembelajaran dengan gambar yang menarik dalam format presentasi, pdf, dan video mp4.

Hapsari (2021) menyatakan bahwa canva ternyata memenuhi kebutuhan dunia pendidikan dan dapat menarik pelajar saat ini untuk belajar. Sangat mudah bagi guru untuk membuat media pembelajaran yang menarik, menarik, dan inovatif. Beberapa templates dapat digunakan untuk mendesain media ini secara gratis. Tidak hanya laptop, penggunaan media dapat dilakukan pada Android dan iPhone. Ada fitur penyimpanan otomatis di internet. Canva adalah aplikasi desain grafis online. Selain itu, Anda dapat menemukan berbagai template atau desain yang dapat Anda pilih di Canva. Canva menawarkan desain untuk poster, foto profil, banner, dan presentasi lainnya (Leryan et al., 2018).

Fitria (2021) menyatakan bahwa canva adalah alternatif yang dapat digunakan untuk menarik perhatian siswa. Siswa akan tertarik untuk belajar jika guru menjelaskan dengan cara yang menarik. Minatnya yang tinggi diharapkan akan mempengaruhi pemahaman siswa,

yang pada gilirannya akan meningkatkan prestasi belajar mereka. Penggunaan media pembelajaran canva dapat mempermudah dan menghemat waktu guru dalam mendesain media pembelajaran dan mempermudah guru menjelaskan materi pelajaran. Karena media canva dapat menampilkan teks, video, animasi, audio, gambar, grafik, dan lain-lain dalam tampilan yang diinginkan, ini dapat membuat siswa fokus pada Pelajaran dengan berbagai fituranya.

Sulistiyowati (2023) mengatakan bahwa fitur pada canva salah satunya adalah untuk mengembangkan power point interaktif yang akan digunakan dalam pembelajaran siswa SD. Guru bisa menampilkan slide dengan teks yang sederhana, dan tidak perlu menjelaskan setiap poin secara terpisah. Pengaturan kontras yang seimbang pada canva juga membantu siswa memperhatikan dengan cepat untuk menemukan pesan utama dan menangkap pesan penting. Siswa dapat mempelajari materi pelajaran menggunakan aplikasi Canva dengan tampilan yang menarik.

Tampilan materi yang menarik akan menggugah siswa untuk belajar

pada materi tersebut. Suasana belajar menjadi tidak monoton dan lebih menggairahkan siswa. Canva menawarkan banyak desain menarik yang dapat membantu guru menjadi lebih kreatif dan menarik minat siswa dalam proses pembelajaran. Janah (2023) menyatakan bahwa dengan canva, guru dan siswa dapat memilih template yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan dan menambahkan gambar, huruf, dan warna yang menarik untuk membuat presentasi yang lebih menarik. Karena antarmukanya yang mudah digunakan dan intuitif, mereka dapat dengan mudah membuat presentasi interaktif tanpa harus memiliki keahlian desain yang rumit. Dengan menggunakan canva siswa dapat belajar bagaimana menjadi kreatif, terampil, dan memiliki keterampilan yang diperlukan untuk mencapai tujuan mereka.

Penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam pembelajaran IPAS karena materinya abstrak dan sesuai dengan kemampuan kognitif peserta didik yang masih bersifat operasional-konkret (Nuryati & Darsinah, 2021). Media pembelajaran dapat membantu mengkonkretkan abstraksi sehingga siswa dapat

memahaminya (Nuryati & Darsinah, 2021). Guru berperan sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran IPAS sendiri. Mereka mampu menciptakan lingkungan pembelajaran yang ideal dan menyediakan sarana yang memudahkan peserta didik untuk melihat dan memproses informasi sehingga mereka dapat menemukan konsep sendiri dari apa yang mereka lihat dan pelajari. Ini karena dalam pembelajaran sains, tujuan utama kegiatan pembelajaran adalah memungkinkan siswa berinteraksi secara langsung dengan dunia luar. Kurikulum merdeka memiliki banyak kebijakan baru. Menurut Berlian (2022: 2110), salah satu kebijakan baru adalah mata pelajaran IPA dan IPS yang sebelumnya diajarkan secara terpisah di kelas IV, V, dan VI sekolah dasar sekarang diajarkan bersamaan dengan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS).

Tujuan dari pembelajaran IPAS adalah agar peserta didik lebih siap untuk mengikuti pembelajaran IPA dan IPS yang berbeda di SMP. Peserta didik harus menyesuaikan diri dengan kebijakan tersebut karena akan berdampak pada prestasi

belajar mereka. Pembelajaran IPAS di sekolah dasar harus disesuaikan dengan keadaan di lingkungan siswa saat ini. Dalam proses pembelajaran, guru dan murid harus bekerja sama untuk mengembangkan potensi. Guru memiliki pengaruh pada kehidupan pribadi siswa karena mereka sering dijadikan tokoh teladan atau bahkan menjadi orang yang mereka identifikasi. Jika seorang guru dapat menjadi sumber inspirasi dan motivasi bagi anak didiknya, itu akan menjadi kekuatan bagi anak didik untuk mencapai tujuan besar di masa depan (Ariyanti, 2018). Akibatnya, kehadiran guru dalam proses pembelajaran sangat penting yaitu salah satunya untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.

Siswa akan mendapatkan prestasi yang baik jika mereka dapat memahami materi dengan baik selama proses pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan guru sangat mempengaruhi kemampuan siswa untuk memahami materi. Ketika siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, baik itu aktif secara mental, fisik, maupun sosial, siswa memiliki kesempatan yang lebih besar untuk memahami materi. Artinya, setiap tindakan guru

dan siswa selama proses pembelajaran tetap berfokus pada tujuan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan di atas, jelas bahwa penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran akan sangat membantu guru dalam membuat desain untuk memberikan informasi kepada siswa sebagai materi pembelajaran. Selain itu, memanfaatkan canva peserta didik dapat membantu mereka melihat objek yang dipelajari secara langsung dan menumbuhkan ketertarikan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Ini terutama berlaku untuk materi yang sangat abstrak dan tidak dapat dilihat oleh peserta didik dalam kehidupan sehari-hari (Rahmatullah et al., 2020). Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk menunjukkan seberapa efektif aplikasi Canva sebagai media pembelajaran pada mata Pelajaran IPAS untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian menggunakan metode eksperimen yang dilaksanakan di SD

Negeri Manggis, Leksono, Wonosobo, Jawa Tengah. Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024 bulan Mei sampai Juni. Sempel dalam penelitian ini adalah kelas IVA dan IVB. Kelas IVA sebagai kelas kontrol yang akan diberikan perlakuan pembelajaran tanpa menggunakan media Canva dan IVB sebagai kelas eksperimen yang akan diberikan perlakuan pembelajaran dengan menggunakan media Canva.

Teknik pengelolaan data menggunakan uji validitas, reabilitas, uji normalitas dan uji homogenitas. Metode *statistic parametric* yang digunakan adalah *Kolomogrov Smirnov t-test* dan *independent sample t test*.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui efektifitas media pembelajaran menggunakan Canva untuk meningkatkan prestasi belajar mata pelajaran IPAS pada siswa kelas IV di SD N Manggis. Prestasi belajar siswa kelas IV di SD N Manggis menjadi lebih baik dan efektif setelah menggunakan menggunakan media pembelajaran.

Hal ini dikarenakan pelaksanaan pembelajaran IPAS materi Tumbuhan menggunakan media Canva untuk meningkatkan prestasi belajar siswa, media pembelajaran yang bervariasi di kelas membuat siswa tidak bosan ketika belajar, menggunakan media pembelajaran ketika belajar dikelas juga membuat siswa mudah memahami materi dan adanya timbal balik antara guru dan siswa ketika pembelajaran berlangsung karena siswa merasa senang dengan media yang digunakan oleh guru.

Kemudian berdasarkan perhitungan uji *t posttest* diketahui bahwa nilai rata – rata kelas eksperimen adalah 70,33 dan nilai *posttest* kelas kontrol yaitu 58,33, sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai rata –rata kelas eksperimen 34 lebih besar dibandingkan dengan kelas kontrol. Disisi lain berdasarkan perhitungan akhir yang diperoleh dari uji *Independent Sample t Test* diketahui nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,683 > 0,05 dan dapat dilihat dalam tabel berikut.

Tabel 1. Hasil Uji Hipotesis
Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variance s		t-test for Equality of Means						95 % Co nfid enc e Inte rval of the Diff ere nce
		F	Sig.	t	df	Signi fican ce	Mean	Std . Err or	Lower	
H E a qu s al il va ria nc e l a s u j a a d r	.170	.683	2.234	28	.031	10.230	5.370	.999		
			2.234	27	.031	10.230	5.370	.998		

Berdasarkan tabel
Independent Sample t Test pada

bagian "*t Test Equality of Means*" diketahui nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,683 > 0,05$ maka ada perbedaan yang signifikan rata – rata nilai *posttest* kelas kontrol dan eksperimen. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media Canva efektif terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas IV.

Hasil penelitian yang dilakukan peneliti memberikan kesimpulan bahwa prestasi belajar siswa kelas IV di SD N Manggis menjadi lebih baik dan efektif setelah menggunakan menggunakan media pembelajaran.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan maka diperoleh kesimpulan bahwa pembelajaran menggunakan media pembelajaran canva efektif untuk meningkatkan prestasi belajar siswa Hal tersebut dibuktikan dengan hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai sig $0,683 > 0,05$ yang artinya adanya perbedaan yang signifikan antara nilai *posttest*

kelas kontrol dan eksperimen. Kemudian dapat dibuktikan dengan rata – rata nilai *posttest* siswa kelas eksperimen $>$ nilai *posttest* kelas kontrol yaitu $70,33 > 57,33$.

DAFTAR PUSTAKA

- Alamsyah, A., Yuliani, E., Kartika Ramadhan, N., & Rosdiah, R. (2023). Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Canva terhadap Minat Belajar Siswa Di Mata Pelajaran Informatika. *Jurnal Guru Pencerah Semesta (Jgps)*, 1(2), 77–87.
- Azzahra, I., Nurhasanah, A., & Hermawati, E. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Ipa Di Sdn 4 Purwawinangun. *Didaktik: Jurnal Ilmiah Pgsd Stkip Subang*, 9(2), 6230-6238.
- Handayani, L., Nyoman, N., Dantes, N., & Suastra, I. W. (2013). *Pengaruh Model Pembelajaran Mandiri Terhadap Kemandirian Belajar Dan Prestasi Belajar Ipa Siswa Kelas Viii Smp N 3 Singaraja* (Doctoral Dissertation, Ganesha University Of Education).
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>
- Lailni Roma, N., & Thahir, I. (2023). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sebagai Media Pembelajaran

- Ipa. *Journal Of Education And Counselling*, 1(2), 181–182.
- Masitoh Eni. (2021). *Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas Xi Ips Di Sma Srijaya Negara Palembang*.
- Miftahul Janah, F. N., Nuroso, H., & Isnuryantono, E. (N.D.). *Penggunaan Aplikasi Canva Dalam Media Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar*.
- Permata Puspita Hapsari, G., & Zulherman. (2021). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Ipa. *Psej (Pancasakti Science Education Journal)*, 6(1), 22–29. <https://doi.org/10.24905/Psej.V6i1.43>
- Retariandalas, R. (2017). Pengaruh Minat Membaca Dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Ipa Siswa. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan Mipa*, 7(2).
- Rusalina Ayu. (2020). *Pengaruh Media Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iv Sdn 51 Kaur Erhadap Keterampilan Berbicara Pada*.
- Sdn, K. V, Wetan, B., Sulistiyowati, P., Fajrie, N., Surachmi, S., Kudus, U. M., Utara, J. L., Kulon, K., Manis, G., Bae, K., Kudus, K., & Tengah, J. (2023). Efektivitas Media Canva Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Ipa Siswa. *Journal On Education*, 05(02), 5883–5891.
- Sutarningsih, Ni Luh. Model Pembelajaran Inquiry Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Ipa Siswa Kelas V Sd. *Journal Of Education Action Research*, 2022, 6.1: 116-123.
- Tamara, D., Lubis, P., & Simbolon, N. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Canva Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Tema 1 Subtema 1 Siswa Kelas V Sd Negeri 028227. *Diterima Pada : 12 Mei*, 28–2023.
- Tri Wulandari, & Adam Mudinillah. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Ipa Mi/Sd. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (Jurmia)*, 2(1), 102–118. <https://doi.org/10.32665/Jurmia.V2i1.245>
- Wibowo, T., & Johansyah, R. (2022). *Efektifitas Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Masa Kini*. 10(2).
- Widya Ayu Hanania. (2023). *Pengaruh Model Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Ipa Kurikulum Merdeka Pada Peserta Didik Kelas Iv Sd Negeri*.
- Wijayanti, I., & Ekantini, A. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Ipa Mi/Sd. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 2100-2112.
- Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Ipa Mi/Sd. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 102-118.
- Wuryandani, W., Faturrohman, F., Senen, A., & Haryani, H. (2018). Implementasi Pemenuhan Hak Anak Melalui Sekolah Ramah Anak. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 15(1), 86–94. <https://doi.org/10.21831/Jc.V15i1.19789>
- Yosada, K. R. (2019). Kardius Richi Yosada. Menciptakan Sekolah Ramah Anak. 5.(2).2019.145-154. *Menciptakan Sekolah Ramah Anak*, 5(2), 145–154. <https://jurnal.stkippersada.ac.id/jurnal/index.php/jpdp/article/view/480/0>