PENGARUH MEDIA AUDIO VISUAL BERBASIS CANVA DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

Senny Widia Oktari[1], Lina Indriani[2]
Universitas Samudra[1,2]
sennywidiaoktari@unsam.ac.id, linaindriani@unsam.ac.id

ABSTRACT

This study aims to determine the influence of canva-based audio-visual media in improving the learning outcomes of IPAS students in grade V of SDI Tebuireng Abdul Wahid Hasyim. This study uses quantitative research with a Pre-Experiment Design approach of the One Group Pre-Test Post-Test Design type. The researcher only used an experimental class without a control class to see the results in the pre-test and post-test as a benchmark for equality before and after treatment using canva-based audio-visual media. The population in this study is all students in grade V consisting of classes VA and VB. The technique in sample selection used is saturated sample. The sample to be used is the VA class with a total of 32 students. The validity test was used with the Pearson Product-Moment Correlation formula. Then the reliability test was continued with Cronbach's Alpha formula. The data in the research results were then tested for normality with the Kolmogorov-Smirnov test formula. For the T test, the Paired Sample T-Test was used at a significance level of α = 5% or α = 0.05 in the hypothesis test. Then to calculate how much impact audio visual media has on learning outcomes, researchers use the Size Effect test. The results of the study showed that the use of canva-based audio-visual learning media had a positive and significant influence on the learning outcomes of my pride area material in grade V students of SDI Tebuireng Abdul Wahid Hasyim.

Keywords: Audio Visual, Canva, Learning Outcomes

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media audio visual berbasis canva dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V SDI Tebuireng Abdul Wahid Hasyim. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan *Pre-Eksperimen Design* jenis *One Group Pre-Test Post-Test Design*. Peneliti hanya menggunakan kelas eksperimen tanpa kelas kontrol guna melihat hasil pada *pre-test* dan *post-test* sebagai tolak ukur kesetaraan sebelum dan sesudah treatment menggunakan media audio visual berbasis canva. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V yang terdiri dari kelas VA dan VB. Teknik dalam pemilihan sampel yang digunakan ialah sampel jenuh. Sampel yang akan digunakan yaitu kelas VA dengan jumlah 32 orang siswa. Uji validitas digunakan dengan rumus *Pearson Product-Moment Correlation*. Kemudian dilanjutkan uji reliabilitas dengan rumus *Cronbach's Alpha*. Data pada hasil penelitian kemudian dilakukan uji normalitas dengan rumus uji *Kolmogorov-Smirnov*. Untuk uji T memakai *uji Paired Sample T-Test* pada taraf signifikansi α = 5% atau α = 0.05 pada uji hipotesis. Kemudian untuk menghitung berapa banyaknya dampak media audio visual pada hasil belajar, peneliti menggunakan uji *Size Effect*. Hasil penelitian menunjukan bahwa penggunaan media pembelajaran audio visual berbasis canva memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap hasil belajar

materi Daerah Kebangganku pada siswa kelas V SDI Tebuireng Abdul Wahid Hasyim.

Kata Kunci: Audio Visual, Canva, Hasil Belajar

A. Pendahuluan

Globalisasi merupakan fenomena yang tidak bisa diabaikan karena dampaknya sangat besar terhadap kehidupan manusia (Selvi Agustin et al., 2023). Globalisasi yang menyamarkan batas-batas suatu negara bagaikan memiliki dua sisi mata uang. Disatu sisi, kita tidak bisa pungkiri bahwa banyak dampak negatif yang ditimbulkan oleh globalisasi, seperti fenomena degradasi moral generasi yang sering kita saksikan belakangan ini. Sebagai warga negara, kita dituntut untuk bersaing tidak hanya dengan sesama bangsa Indonesia, tetapi juga warga negara lain di belahan dunia manapun. Disisi lain, dampak positif globalisasi juga turut kita rasakan seperti pesatnya perkembangan teknologi seperti sekarang ini.

Salah satu dampak positif dari globalisasi adalah adanya integrasi antara teknologi dalam proses pembelajaran. Globalisasi banyak memberikan perubahan dalam paradigma pendidikan dimana kurikulum dalam pembelajaran harus dapat mempersiapkan siswa untuk menjadi bagian dari masyarakat global tersebut (Karim et al., 2024).

Integrasi teknologi dalam proses pembelajaran mengubah cara siswa belajar dan cara guru dalam menyampaikan pembelajaran (Frisnoiry & Chairad, 2024). Cara guru dalam menyampaikan pembelajaran berkaitan dengan metode pembelajaran yang lebih interaktif. Perubahan tersebut sangat penting, karena bertujuan untuk memunculkan bentuk-bentuk pembelajaran inovatif yang saat ini sangat dibutuhkan dalam mengatasi tantangan global yang kompleks. Guru dapat dengan leluasa menggunakan dan memanfaatkan teknologi dalam menciptakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif sehingga dapat meningkatkan potensi siswa dan menciptakan pembelajaran yang berpusat pada siswa dengan menggunakan media pembelajaran sebagai perantaranya (Elendiana & Prasetyo, 2021).

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai penunjang proses pembelajaran yaitu media audio visual. Media audio visual merupakan media yang inovatif dan

kreatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran (Safitri & Kasriman, 2022). Media pembelajaran audio visual merupakan media pembelajaran yang dapat menampilkan suara dan gambar (Biassari et al., 2021). Oleh karena itu, guru perlu memiliki kemampuan untuk merancang dan mengembangkan media audio visual.

Media audio visual memiliki keunggulan yaitu dapat memvisualisasikan materi ajar sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Hapsari & Zulherman, 2021). Selain itu media audio visual dapat digunakan untuk pembelajaran jarak jauh sehingga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (Prehanto et al., 2021). Salah satu dari banyaknya aplikasi yang telah hadir dalam dunia teknologi untuk membuat media audio visual ialah Canva. Canva adalah program desain online yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, buletin, dan lain sebagainya (Alfian et al., 2022).

Media audio visual berbasis canva juga dapat digunakan dalam proses pembelajaran secara mandiri ataupun kelompok sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil belajar yaitu hasil akhir yang didapat oleh siswa selepas mengerjakan soal yang diberikan oleh guru terkait materi yang diberikan (Almainah et al., 2021). Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang meliputi kognitif, afektif dan psikomotorik yang dimiliki peserta didik melalui pengalaman belajarnya (Kurniawan et al., 2024). Berdasarkan penjelasan tersebut dapat dikatakan bahwa hasil belajar merupakan pencapain akhir ataupun perubahan yang dialami oleh siswa pada suatu poses pembelajaran. Perubahan yang dimaksudkan ialah perubahan pada ranah pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dapat diukur dan dinyatakan dalam bentuk angka atau simbol dengan kriteria yang telah ditentukan oleh pendidik ataupun satuan pendidikan setelah pembelajaran (Irawati et al., 2021).

Beberapa penelitian mengemukakan adanya sebuah peningkatan yang signifikan dari pengimplementasian media pembelajaraan audio visual terhadap hasil belajar siswa. Sebuah kajian menerangkan berdasarkan hasil analisis kualitatif dan inferensial dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa dan guru dengan menggunakan

sumber belajar audio visual telah mencapai standar yang lebih tinggi pada setiap pembelajaran dibandingkan dengan menggunakan sumber belajar alternatif (Sinaga et al., 2024).

Media audio visual memiliki dampak signifikan terhadap peningkatan hasil belajar bahasa Mandarin siswa kelas 5 (Masniari Pohan et al., 2024). Penggunaan gambar, video, dan presentasi multimedia mampu menarik perhatian siswa, meningkatkan minat mereka terhadap materi pelajaran, dan memfasilitasi pemahaman kosakata dan struktur kalimat yang kompleks. Media audio visual memberikan konteks yang memperjelas arti kata-kata dan kalimat, sehingga mendukung pemahaman yang lebih mendalam.

Berdasarkan kedua penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media audio visual dapat mengakomodasi siswa dalam mencerna suatu materi yang dipelajari dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil observasi yang dilakukan di SDI Tebuireng Abdul Wahid Hasyim terdapat beberapa masalah diantaranya: 1) hasil belajar siswa kelas V dalam pembelajaran IPAS rendah, 2) Media pembelajaran yang digunakan oleh guru masih konvensional.

Hasil belajar siswa yang rendah didapat karena siswa kurang memahami materi yang telah dipaparkan oleh guru. Guru menyampaikan materi pembelajaran secara konvensional dan terpaku hanya pada buku pembelajaran dan media papan tulis saja. Sehingga pembelajaran yang berlangsung tersebut membuat siswa jenuh dan kehilangan fokusnya serta berakibat pada kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti melakukan penelitian dengan tema “Pengaruh Media Audio Visual berbasis Canva dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V Sekolah Dasar”.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan *Pre-Eksperimen Design* jenis *One Group Pre-Test Post-Test Design*. Penelitian ini dilaksanakan di SDI Tebuireng Abdul Wahid Hasyim. Peneliti hanya menggunakan kelas eksperimen saja tanpa kelas kontrol guna melihat hasil pada *pre-test* dan *post-test* sebagai tolak ukur kesetaraan sebelum

treatment menggunakan media audio visual berbasis canva dan setelah treatment dengan media audio visual berbasis canva. Hal tersebut juga untuk melihat apakah terdapat perbedaan signifikansi pada pengimplementasian media audio visual berbasis canva terhadap hasil belajar materi Daerah Kebanggaanku pada siswa kelas V SDI Tebuireng Abdul Wahid Hasyim.

Populasi yang dilibatkan dalam penelitian ini ialah siswa kelas V SDI Tebuireng Abdul Wahid Hasyim yang terdapat 2 kelas yaitu kelas VA dan VB. Teknik dalam pemilihan sampel yang digunakan pada penelitian ini ialah sampel jenuh. Dimana target dalam pengambilan sampel telah dipilih dan ditentukan oleh permasalahan yang ada dan sesuai untuk dijadikan sampel penelitian.

Sampel yang akan digunakan yaitu kelas VA dengan jumlah 32 orang siswa. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini ialah *test* yang terdiri dari 10 soal esai materi Daerah Kebanggaanku. Uji validitas digunakan dengan rumus *Pearson Product-Moment Correlation*. dengan melihat nilai N = 32 dan memperoleh hasil r_{tabel} = 0.349. Sehingga, dapat dikatakan bahwa 10 butir soal yang telah diujikan valid dan dapat digunakan untuk menguji hasil belajar siswa.

Kemudian dilanjutkan uji reliabilitas dengan rumus *Cronbach's Alpha*. Data pada hasil penelitian kemudian dilakukan uji normalitas dengan rumus uji *Kolmogorov-Smirnov*. Untuk uji T memakai *uji Paired Sample T-Test* pada taraf signifikansi α = 5% atau α = 0.05 pada uji hipotesis. Kemudian untuk menghitung berapa banyaknya dampak media audio visual pada hasil belajar, peneliti menggunakan uji *Size Effect*. Semua perhitungan data yang diperoleh dibantu menggunakan aplikasi *IBM SPSS Statistics.*

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pengujian validitas dilakukan menggunakan rumus *Pearson Product-Moment Correlation* yang bertujuan untuk melihat soal yang akan digunakan sebagai instrumen penelitian valid atau tidak.

Pengujian validitas ini juga dilakukan untuk menentukan r_{hitung} yang akan dibandingkan dengan r_{tabel}. Soal yang dapat dikategorikan valid apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$, kemudian soal dikategorikan tidak valid apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$. Dalam menentukan r_{tabel}

Setelah dilakukan uji validitas, selanjutnya melakukan uji reliabilitas

dengan rumus *Cronbach's Alpha* untuk menentukan soal yang diujikan tersebut layak atau tidak digunakan dengan membandingkan r_{hitung} dan r_{tabel} yang telah ditentukan. Nilai koefisien reliabilitas yang diperoleh adalah 0.928 sehingga instrument tes tersebut dikatakan *reliabel*.

Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Audio Visual berbasis Canva

Penelitian dilakukan pada satu kelas eksperimen yaitu kelas VA dengan jumlah 32 siswa untuk melihat pengaruh pengimplementasian media audio visual berbasis canva terhadap hasil belajar siswa materi Daerah Kebangganku. Sebagai pembanding, peneliti memberikan *pre-test* sebelum *treatment* kemudian memberikan *post-test* setelah adanya *treatment* dengan mengimplementasikan media audio visual berbasis canva.

Hasil *pretest* dan *posttest* dilakukan uji normalitas dengan menggunakan uji *kolmogrov-smirnov* dengan hasil pada tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pre test	.141	32	.106	.945	32	.103
Post test	.171	32	.200	.970	32	.508

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil uji normalitas pada tabel di atas, nilai *pretest* sig = 0.141 > 0.05 dan nilai *posttest* sig = 0.171 > 0.05 yang artinya hasil dari *pretest* dan juga *posttest* berdistribusi normal. Setelah dilakukan uji normalitas, langkah berikutnya melakukan uji T menggunakan rumus uji *paired sample T-test* dengan pengambilan keputusan jika sig < 0.05 maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, kemudian jika sig > 0.05 maka H_0 diterima dan H_1 ditolak.

Tabel 2. Hasil Uji Paired Sample T-Test

		Paired Differences							
				Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference				
		Mean	Std. Deviation	Mean	Lower	Upper	t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	Pretest - Posttest	-32.063	6.881	1.216	-34.543	-29.582	-26.358	32	.000

Hasil uji *paired sample T-test* pada tabel 2 menunjukkan hasil signifikansi 0.000. Dimana 0.000 < 0.05 yang artinya H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan begitu dapat ditarik kesimpulan bahwa pengimplementasian media audio visual berbasis canva memiliki

pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar materi daerah kebangganku pada siswa kelas V SDI Tebuireng Abdul Wahid Hasyim.

Selain menggunakan uji T juga dilakukan uji *size effect* untuk mengetahui seberapa besar pengaruh *trearment* terhadap hasil belajar siswa.

Tabel 3. Hasil Uji Size Effect

Kelompok	*Rerata*	*Standar Deviasi*	Effect Size	Kategori
Pretest Posttest	32.06	6.88	4.65	Sangat Besar

Berdasarkan tabel 3 hasil uji *size effect* memperoleh hasil sebesar 4.65 dengan katagori pengaruh sangat besar dan signifikan dalam meningkatkan hasil belajar materi Daerah Kebangganku pada siswa kelas V SDI Tebuireng Abdul Wahid Hasyim.

Media pembelajaran audio visual adalah sebuah alat bantu yang dapat digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran untuk menyalurkan informasi (materi pembelajaran) dengan menggunakan dan memanfaatkan indra penglihatan dan indra pendengaran siswa (Nurhidayat et al., 2021). Pengimplementasian media audio visual berbasis canva dapat membantu siswa memahami materi Daerah Kebangganku menjadi lebih mudah, lebih menarik, dan lebih nyata. Media audio visual dapat secara langsung memperlihatkan bagaimana jenis dan karakteristik keberagaman bangsa dan budaya di Indonesia denga lebih jelas secara audio dan visual. Selain itu juga, dengan menggunakan media audio visual berbasis canva akan menarik perhatian dan fokus siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru.

C. Kesimpulan

Implementasi media pembelajaran audio visual berbasis canva memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap hasil belajar materi Daerah Kebangganku pada siswa kelas V SDI Tebuireng Abdul Wahid Hasyim. Media audio visual berbasis canva dapat membantu guru untuk menyampaikan pembelajaran dengan lebih menarik dan kreatif sehingga menciptakan pembelajaran yang menarik perhatian dan fokus siswa serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Alfian, A. N., Putra, M. Y., Arifin, R. W., Barokah, A., Safei, A., & Julian, N. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal*

ABDIMAS (Pengabdian Kepada Masyarakat) UBJ, *5*(1), 75–84.

Almainah, Ulva, R., & Estika Hader, A. (2021). Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Kelas IV SDN 06 Sitiung Pada Mata Pelajaran IPA Materi Gaya Dan Gerak. *INNOVATIVE: JOURNAL OF SOCIAL SCIENCE RESEARCH*, *1*(2), 55–60.

Biassari, I., Putri, K. E., & Kholifah, S. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Matematika pada Materi Kecepatan Menggunakan Media Video Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *5*(4), 2322–2329. https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1139

Elendiana, M., & Prasetyo, T. (2021). Efektivitas Model Pembelajaran NHT dan Model Pembelajaran STAD Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, *7*(1), 228–237. https://doi.org/10.31949/educatio.v7i1.932

Frisnoiry, S., & Chairad, M. (2024). Transformasi Pendidikan Menuju Literasi dalam Era Globalisasi: Tnatangan dan Peluang. *Jurnal Pendidikan Matematika Malikussaleh*, *4*(1), 53–63. https://ojs.unimal.ac.id/index.php/jpmm/article/view/13860/6993

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

Irawati, I., Ilhamdi, M. L., & Nasruddin, N. (2021). Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pijar Mipa*, *16*(1), 44–48. https://doi.org/10.29303/jpm.v16i1.2202

Karim, A., Anwar, U. S., & Suherman. (2024). Transformasi Pendidikan di Era Globalisasi: Integrasi dan Tantangan terhadap Sistem Pendidikan Indonesia. *Journal of Administration and Educational Management*, *7*(1), 602–609. https://doi.org/10.31539/alignment.v7i2.10149

Kurniawan, A. A., Rahmawati, N. D., & Dian, K. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Canva terhadap Hasil Belajar IPAS pada Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi, Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, *4*(2), 179–187. http://journal.ainarapress.org/index.php/jiepp

Masniari Pohan, A., Sahanaya, Y., Br Lase, M., Basataka Feby Yoana Siregar, J., Wijaya, I., Chen, J., & Yoana Siregar, F. (2024). Peran Media Audio Visual terhadap Hasil BelajarBahasa Mandarin Siswa Kelas 5 SD Global Prima Medan. *Jurnal Basataka*, *7*(1), 321–326.

Nurhidayat, Katoningsih, S., Utami, R. D., Maryana, W., Ishartono, N., Sidiq, Y., Irfadhila, D., & Siswanto, H. (2021). Pemanfaatan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Daring Materi IPA Siswa SD Kelas

Rendah. *Buletin KKN Pendidikan*, *3*(1), 83–90. https://doi.org/10.23917/bkkndik.v3i1.14832

Prehanto, A., Masum Aprily, N., Merliana, A., & Nurhazanah, M. (2021). Interactive-Animative Learning Videos as an Instructional Medium for Social Studies Learning for Elementary School During the Covid 19 Pandemic. *Indonesian Journal of Primary Education*, *5*(1), 32–38.

Safitri, R. L., & Kasriman, K. (2022). Pengaruh Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar Materi Siklus Air pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *6*(5), 8746–8753. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3939

Selvi Agustin, Yulia Widya Saputri, & Bagus Setiawan. (2023). Permasalahan Pembelajaran IPS Mengenai Minimnya Pemahaman Tentang Isu Globalisasi. *Dewantara : Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, *3*(1), 25–37. https://doi.org/10.30640/dewantara.v3i1.1983

Sinaga, W. T. M., Sihombing, L. N., & Napitupulu, R. P. (2024). Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *8*(3), 1804–1812. https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7486