

## Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Canva Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V SD Negeri 055981 Beruam

**Priska Nurlia Br Simanungkalit**

Program Studi Magister Pendidikan Dasar, Universitas Negeri Medan

Email: [priskanurliasimanungkalit@gmail.com](mailto:priskanurliasimanungkalit@gmail.com)

**Abstract :** *This study aims to analyse how much influence the use of canva-based learning media has on the learning outcomes of Pancasila Education of grade V students of SD Negeri 055981 Beruam, with this research being a quantitative type of quasy experimental model. This study uses 2 classes, namely experimental classes with canva-based learning media and classes with power point. The results of the study showed that the pretest score of the experimental class was 42.4 and the control class was 41.2 and the t-test results obtained tcount 0.311 and ttable 1.708 because tcount < ttable, the two samples had the same initial ability. The mean value of the experimental class posttest was 76 with a standard digression of 12.24 and the control class was 67.6 with a standard digression of 12.67. The results of the experimental and control class posttest scores were tested using a one-sided t experiment and the results obtained were  $2.780 > 1.708$ , namely  $t_{hitung} > t_{tabel}$  at a real level of 0.05, so  $H_a$  is accepted and  $H_o$  is rejected, which means that there is an effect of using canva-based learning media on student learning outcomes.*

**Keywords:** *canva; learning outcomes; pancasila education*

**Abstrak :** Kajian ini bermaksud menganalisis seberapa besar pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis canva terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V SD Negeri 055981 Beruam, dengan kajian ini bertipe kuantitatif model *quasy eksperimental*. Kajian ini memakai 2 kelas yaitu kelas eksperimen dengan media pembelajaran berbasis canva dan kelas dengan *power point*. Hasil kajian terlihat nilai *pretest* kelas eksperimen 42,4 serta kelas kontrol 41,2 dan hasil percobaan t didapat  $t_{hitung}$  0,311 serta  $t_{tabel}$  1,708 dikarenakan  $t_{hitung} < t_{tabel}$  maka kedua sampel mempunyai kemampuan awal yang sama. Nilai rerata *posttest* kelas eksperimen 76 dengan standar digresi 12,24 serta kelas kontrol 67,6 dengan standar digresi 12,67. Hasil angka *posttest* kelas eksperimen dan kontrol diuji coba dengan memakai percobaan t satu pihak serta didapat hasil  $2,780 > 1,708$  yaitu  $t_{hitung} > t_{tabel}$  pada taraf nyata 0,05 maka  $H_a$  diterima serta  $H_o$  ditolak yang bermakna terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis canva terhadap hasil belajar siswa.

**Kata Kunci:** canva; hasil belajar; pendidikan pancasila

### PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan segala sesuatu atau bagian yang tidak dapat terpisahkan dari kehidupan, sejak lahir dan langsung ikut serta di dalam aktivitas pembelajaran serta pembelajaran (Fazriyah, 2023). Lewat pendidikan baik pendidikan formal, informal, ataupun nonformal dengan cara analitis terprogram serta bersusun hendak menciptakan manusia-manusia bermutu. Pendidikan merupakan upaya siuman serta analitis, yang dicoba banyak orang diiringi tanggung jawab buat pengaruhi partisipan ajar supaya memiliki watak serta tabiat cocok dengan cita-cita pendidikan (Hajar, 2023). Pembelajaran seorang guru wajib mempunyai strategi yang bisa mengaktifkan serta tingkatkan mutu siswa. Cara berlatih membimbing diperlukan sesuatu interaksi yang aktif antara siswa dengan guru ataupun siswa dengan siswa itu sendiri alhasil cara berlatih membimbing jadi maksimum. Perihal ini cocok dengan desakan dari kurikulum merdeka yang menuntut siswa yang lebih aktif alhasil terbentuknya sistem pembelajaran banyak arah yang terencana serta mandiri ke cara berlatih

yang bertambah (Ardana, 2022).

Dalam cara berlatih membimbing permasalahan aktivitas siswa merupakan salah satu perihal yang jadi pusat atensi untuk seorang guru. Pendidikan lebih cenderung menitikberatkan pada pembelajaran konvensional, sehingga siswa kurang terlibat aktif berpikir secara kritis dan kreatif dalam proses pembelajaran (Sari, 2023). Dalam aktivitas cara berlatih membimbing guru seharusnya sanggup menghasilkan area berlatih yang bisa memicu siswa serta memusatkan mereka dalam belajar. Supaya aktivitas pembelajaran bisa memicu mahasiswa buat aktif serta inovatif dalam berlatih, pasti saja dibutuhkan area berlatih yang mendukung, salah satu usaha yang bisa dicoba buat mengarah ke arah itu merupakan dengan metode mencermati alterasi dalam membimbing supaya tidak memunculkan kejenuhan untuk siswa (Kurnia, 2023). Salah satu andil guru merupakan selaku jembatan untuk para siswa, seorang guru seharusnya mempunyai keahlian serta keahlian dalam mengonsep serta menggunakan media pengajaran. Media Pembelajaran merupakan suatu alat bantu yang memiliki pesan ataupun data yang bermaksud instruksional dalam pengajaran.

Dalam perihal ini pemakaian media pembelajaran bisa berbentuk media visual yang mempercayakan alat pandangan. Media canva visual adalah sesuatu wujud global yang bisa diamati buat menolong uraian catatan ataupun data yang dimilikinya (Istianah, 2021). Pemakaian media canva visual dalam cara berlatih membimbing diharapkan bisa memicu siswa serta menolong siswa dalam memahami sesuatu rancangan dalam mata kuliah skema bawah pembelajaran pendidikan pancasila, pada modul akibat kultur dari luar kepada kultur Indonesia alhasil siswa tidak hadapi kesusahan dalam menyambut modul yang diserahkan dengan begitu keahlian siswa buat menguasai rancangan yang diserahkan hendak membagikan sesuatu partisipasi dalam tingkatan hasil berlatih siswa alhasil hasil berlatih hendak berhasil dengan maksimal (Syarifudin, 2023).

Setelah itu, dengan cara implisit berkata kalau media pembelajaran mencakup perlengkapan yang dengan cara raga dipakai buat mengantarkan isi modul pengajaran, yang terdiri dari antara lain novel, tape recorder, kaset, film camera, film recorder, film, slide, gambar, lukisan, grafik, tv, serta pc. Ada pula penafsiran media pembelajaran merupakan kombinasi antara materi serta perlengkapan ataupun kombinasi antara software serta hardware (Kaffah, 2023). Memilah media adalah perlengkapan tolong pembelajaran serta media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan media yang membolehkan terbentuknya interaksi antara buatan seorang pengembang mata pelajaran. Ada pula yang diartikan dengan interaksi merupakan terbentuknya sesuatu cara berlatih pada diri siswa pada dikala memakai ataupun menggunakan media. Media pembelajaran bisa dimengerti selaku media yang dipakai dalam cara serta tujuan pembelajaran (Wulandari, 2022). Media pembelajaran pula bisa dimaksud selaku perlengkapan yang dipakai buat menuangkan catatan ataupun modul didik dari guru pada siswa alhasil bisa memicu benak, perasaan, perhatian, serta minat mahasiswa sedemikian rupa alhasil cara berlatih terjalin.

Canva merupakan salah satu aplikasi konsep grafis yang berplatform online yang dapat diakses memakai mobile dan desktop. Dengan tool ini Kamu tidak butuh mempunyai keahlian konsep yang ahli. Lumayan mempunyai keinginan saja kenapa, sebab Canva telah dilengkapi dengan bermacam fitur konsep yang amat gampang buat dipakai (Kurnia, 2023). Berlainan dengan Adobe Photoshop ataupun Corel Draw yang mana sangat tidak wajib mempunyai wawasan mengenai desain. Pada aplikasi Canva ini, kamu hendak menciptakan bermacam design dan kartun yang dapat diedit dengan gampang. Sesungguhnya aplikasi konsep ini mempunyai beberapa tipe adalah gratis dan berbayar. Jadi fitur yang diperoleh pula berlainan. Tetapi kita rasa dengan tipe gratisnya juga kamu senantiasa dapat menciptakan konten visual yang bagus. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya (Nurgiansah, 2021). Hasil berlatih

bisa dimengerti dengan menerangkan 2 kata, adalah hasil serta berlatih. Pengertian hasil membuktikan pada sesuatu akuisisi dampak dikerjakannya sesuatu kegiatan ataupun cara yang menyebabkan berubahnya input dengan cara fungsional. Alhasil, sehabis hadapi belajar, siswa berganti perilakunya dengan lima kategori hasil belajar, yakni informasi verbal, keterampilan intelektual, strategi kognitif, sikap dan keterampilan motoris (Nurgiansah, 2021).

## METODE PENELITIAN

Tipe kajian ini merupakan kajian penelitian dengan pendekatan kuantitatif, bermaksud buat mengenali akibat sesuatu perlakuan kepada poin kajian. Kajian penelitian bisa dicoba buat mengenali ikatan karena dampak dari dikerjakannya perlakuan. Kajian dengan pendekatan penelitian merupakan sesuatu metode buat mencari ikatan karena dampak dari aspek yang terencana ditimbulkan oleh peneliti (Ramdhan, 2021). Konsep penelitian yang dipakai dalam kajian ini merupakan konsep *Pretest- Posttest Non Equivalent Control Group Design*. Kajian ini dengan dua kelas adalah kelas awal dengan memakai media pembelajaran Canva selaku kelas penelitian serta yang kelas kedua tidak memakai media pembelajaran canva selaku kelas kontrol. Adapun desainnya sebagai berikut:

**Tabel 1** Desain Penelitian

Kelompok	Pretest	Treatment	Posttest
I	O1	X1	O1
II	O3	X1	O4

Populasi adalah zona generalisasi yang terdiri atas: obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan kepribadian spesial yang ditetapkan oleh pengamat untuk dipelajari dan sehabis itu ditarik kesimpulannya (Priadana, 2021). Populasi dalam studi ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 055981 Beruam. Sampel merupakan bagian dari jumlah populasi serta karakter yang dipunyai oleh populasi itu, sebab populasi dalam kajian ini sedang amat besar, serta pengkajian mempunyai keterbatasan durasi, daya, ataupun bayaran, hingga pengkajian memakai ilustrasi dalam kajian ini yang didapat dari populasi. Dalam kajian ini, metode pengumpulan ilustrasi dengan *sampling purposive* merupakan determinasi ilustrasi dengan estimasi khusus berupa karakter dari jumlah pelajar, serta siswa.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil *pretest* sebelum kelas experiment dibuat aktivitas pembelajaran adalah sebesar 69. Setelah itu sehabis dicoba pembelajaran setelah itu dicoba *posttest*. Ada nilai terendah adalah 65 serta nilai paling tinggi adalah 94 dengan pada umumnya 79. Dari informasi itu yang dihitung memakai kalkulasi statistika ada nilai 5 serta banyak kelas beberapa 6. Nilai terbanyak modus rentang nilai 80 sampai 84, perihal ini bisa diamati dari keseluruhan gelombang relative pada bintang nilai 80 sampai 84 adalah sebesar 9 siswa. Sebaliknya, bersumber pada gelombang mutlak nilai ada 2 kelas dengan bintang terkecil adalah antara 65 sampai 69 serta 90 sampai 94 yang masing-masing berjumlah 3 siswa. distribusi frekuensi nilai post-test diatas dapat dilihat pada gambar 1 di bawah ini.

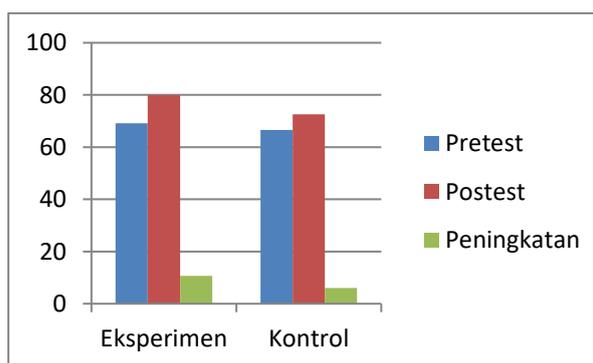
Hasil rerata *pretest* pada kelas kontrol saat sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran adalah sebesar 66.59. Setelah itu sehabis dicoba pembelajaran setelah itu dicoba post- test. Ada nilai terendah adalah 60 serta nilai paling tinggi adalah 85.7 dengan pada umumnya adalah 72.64. Dari informasi itu yang dihitung memakai kalkulasi statistika ada interval adalah 5 serta banyak kelas beberapa 6. Pada kelas penelitian, sangat banyak

siswa mendapatkan modus di rentang nilai 70 sampai 74, perihal ini bisa diamati dari keseluruhan gelombang bentang 70 sampai 74 adalah sebesar 9 siswa. Sebaliknya, berdasarkan gelombang mutlak nilai, kelas dengan rentang terkecil adalah antara 85 sampai 89 yang berjumlah 2 siswa. Hasil perhitungan, percobaan t didapat nilai  $t_{hitung}$  3.6 dan  $t_{tabel}$  2.002, dengan independensi 58 dengan derajat signifikansi 5%. Bersumber pada patokan pengujian yang dipakai sebab  $t_{hitung} < t_{tabel}$ , maka  $H_0$  di tolak dan  $H_a$  diperoleh yang maksudnya ada perbandingan hasil Pendidikan Pancasila yang memakai media pembelajaran canva dengan siswa yang memakai media pembelajaran berbentuk *powerpoint*. Bersumber pada perihal itu, hingga bisa disimpulkan kalau ada akibat media pembelajaran kepada hasil berlatih mata kuliah konsep dasar IPS.

**Tabel 2** Rangkungan Mean *Pretest* dan *Posttest* Hasil Belajar

Kelompok	Nilai Rerata		Peningkatan
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	
Eksperimen	69.2	79.86	10.66
Kontrol	66.59	72.64	6.05

Berdasarkan tabel 2 didapat nilai *pretest* kelas eksperimen 69.2 serta *posttest* 79.86 dengan kenaikan sebesar 10.66. Sebaliknya nilai rerata *pretest* kelas kontrol 66.59 serta *posttest* 72.64 dengan kenaikan 6.05. Selain itu, akan diilustrasikan pada gambar berikut.



**Gambar 1** Peningkatan Hasil Belajar

Hasil kajian itu jika konsumsi media pembelajaran dalam cara berlatih membimbing bisa tingkatkan kemauan serta atensi yang terkini, membangkitkan dorongan serta rangsangan aktivitas berlatih serta apalagi membaca akibat intelektual kepada mahasiswa yang pada kesimpulannya bisa tingkatkan hasil berlatih. Dengan begitu bisa diklaim pemakaian media pembelajaran canva bisa mempengaruhi kepada hasil berlatih, sebab pada mahasiswa kelas penelitian yang dibelajarkan dengan Canva lebih besar nilai peningkatannya dibandingkan dengan siswa kelas kontrol yang tidak dibelajarkan dengan media pembelajaran canva.

**KESIMPULAN**

Sejalan hasil analisis data dan pembahasan, disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran canva terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila kelas V SD 055981 Beruam terlihat ada perbandingan hasil berlatih antara golongan siswa yang dibelajarkan dengan media pembelajaran canva dengan golongan siswa yang dibelajarkan dengan *powerpoint*. Perihal ini ditunjukkan pada hasil kalkulasi anggapan kajian yang membuktikan kalau  $t_{hitung} > t_{tabel}$ ,  $3.8 > 2.002$  sehingga ada perbandingan antara siswa yang dibelajarkan

dengan media pembelajaran canva dengan siswa yang dibelajarkan dengan *powerpoint*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ardana, M. D., Dayu, D. P. K., & Hastuti, D. N. A. E. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Canva Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Sekolah Dasar. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 3, 407-419.
- Fazriyah, N., Yulianti, A., & Saraswati, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Canva terhadap Hasil Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(3), 104-111.
- Hajar, O., Kasiyun, S., Susanto, R. U., & Akhwani, A. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V di Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 6(1), 6404-6413.
- Istianah, A., & Susanti, R. P. (2021). Pendidikan pancasila sebagai upaya membentuk karakter pelajar pancasila. *Jurnal Gatranusantara*, 19(2), 202-207.
- Kaffah, L. S., Setiawan, D., & Waluyo, E. (2023). Pemanfaatan Media Cetak Poster Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Dengan Menggunakan Aplikasi Canva Di Kelas V Sd. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(16), 482-492.
- Kurnia, I. R., & Sunaryati, T. (2023). Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(3), 1357-1363.
- Nurgiansah, T. H. (2021). Pendidikan Pancasila sebagai upaya membentuk karakter jujur. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 9(1), 33-41.
- Nurgiansah, T. H. (2021). *Pendidikan Pancasila*. CV. Mitra Cendekia Media.
- Priadana, M. S., & Sunarsi, D. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Pascal Books.
- Ramdhan, M. (2021). *Metode penelitian*. Cipta Media Nusantara.
- Sari, H. R., & Yatri, I. (2023). Video Animasi Melalui Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(3), 159-166.
- Syarifudin, A. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Ilmiah Edukatif*, 9(2), 78-95.
- Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 102-118.