

KEEFEKTIFAN MEDIA CANVA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA KELAS V SD

Erinda Tri Setyani¹, Arfilia Wijayanti², Pariyati³

Pendidikan Profesi Guru, Fakultas Pascasarjana, Universitas PGRI Semarang

Surel : erindatris@gmail.com

***Abstract:** Cognitive learning outcomes in Indonesian language subjects for class V students at SDN Pandeanlamper 01 Semarang tend to be low because teachers use conventional learning and have not utilized technology in learning. The aim of this research was to determine the cognitive learning outcomes of Indonesian language subjects for class V students at SDN Pandeanlamper 01 Semarang using Canva media whether they could meet the KKM or not. This research is quantitative research with an experimental type. The data analysis techniques used are descriptive statistical analysis and hypothesis testing using the normality test, ngain score test and t test. The results of this research show that Canva media causes the Indonesian language learning outcomes of class V students at SDN Pandeanlamper 01 to be better. This is clearly visible between the mean pre-test score of 68 and the mean post-test score of 83. The test score was $0,3 \leq 0,4933 \leq 0,7$ which means the level of effectiveness is moderate. Meanwhile, the mean percent value obtained was 49.3301. Based on the interpretation of effectiveness, a value of 40-55 means quite effective or can mean that the use of a method or treatment is quite effective. The t-test shows that the value of $t_{count} = 12.514$ is higher than the value of $t_{table} = 2,042$, which means that the data shows a significant difference between the effectiveness of learning media before and after using Canva media.*

Keyword: Canva Media, Learning Outcomes

Abstrak: Hasil belajar kognitif mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas V SDN Pandeanlamper 01 Semarang cenderung rendah karena guru menggunakan pembelajaran yang konvensional dan belum memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. Tujuan dilakukan penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil belajar kognitif mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas V SDN Pandeanlamper 01 Semarang dengan menggunakan media canva bisa memenuhi KKM atau tidak. Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan jenis eksperimen. Teknik analisis data yang digunakan yaitu statistik deskriptif dan pengujian hipotesis menggunakan uji normalitas, uji ngain skor serta uji t. Hasil penelitian ini menunjukkan media canva menyebabkan hasil belajar bahasa indonesia siswa kelas V SDN Pandeanlamper 01 menjadi lebih baik. Hal ini terlihat jelas antara nilai mean pre-test sebesar 68 dengan nilai mean post-test sebesar 83. Uji ngain skor sebesar $0,3 \leq 0,4933 \leq 0,7$ yang artinya tingkat efektivitasnya sedang. Sedangkan ngian persen nilai mean yang diperoleh sebesar 49,3301. Berdasarkan tafsiran efektifitas bahwa nilai 40-55 yang artinya cukup efektif atau bisa diartikan penggunaan suatu metode atau pengobatan cukup efektif. Uji-t menunjukkan nilai $t_{hitung} = 12,514$ lebih tinggi dari pada nilai $t_{tabel} = 2,042$ bisa diartikan bahwa data tersebut ada perbedaan yang signifikan antara keefektifan media pembelajaran sebelum dan sesudah menggunakan media canva.

Kata Kunci: Media Canva, Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan memang diperlukan dan merupakan hal yang mendasar bagi setiap orang, karena dengan pendidikan seseorang akan memperoleh informasi dan kemampuan untuk mengembangkan potensinya. Pendidikan memberikan perbedaan pada siswa untuk mengenali potensi yang dimilikinya dan bagaimana cara menciptakan potensi tersebut dengan baik. UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang bertujuan untuk menciptakan kemampuan membentuk karakter bangsa dan peradaban yang dikandung dalam rangka mencerdaskan kehidupan negara untuk menciptakan potensi peserta didik untuk menjadi manusia yang bertakwa dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mempunyai sifat hormat, solid, terpelajar, imajinatif, bebas, menjadi warga negara yang taat hukum serta peka terhadap tantangan zaman. Jadi, pendidikan adalah suatu tindakan yang dilakukan dengan sengaja agar peserta didik mempunyai sikap dan jati diri yang tinggi, pembelajarannya dilakukan sesuai dengan Sistem Pendidikan Nasional berdasarkan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003.

(Riyansyah dkk, 2020: 34) Pendidikan berfungsi sebagai sarana pengembangan membentuk karakter dan mengembangkan kemampuan pola pikir yang terdapat pada diri seseorang. Pendidikan mempunyai peran penting untuk mencerdaskan kehidupan sumber daya manusia. Oleh karena itu, setiap individu yang terlibat dalam suatu pendidikan mempunyai tanggung jawab untuk meningkatkan kualitas pendidikan agar tujuan yang direncanakan dapat

tercapai. Menurut (Sujarwo, 2021: 40) hakikat pendidikan merupakan suatu usaha bersama yang dilakukan pemerintah dengan masyarakat yang dilakukan secara sadar, berencana, sistematis dan berkesinambungan. Keberhasilan pendidikan akan menentukan perkembangan suatu negara dalam mengembangkan kepribadian dan perilaku yang baik, serta pengetahuan yang akan dapat dimanfaatkan untuk ikut berpartisipasi dalam perkembangan nasional. Salah satu indikator keberhasilan pendidikan adalah terbentuknya individu yang cakap dan mandiri melalui proses belajar. Menurut

Belajar merupakan suatu persiapan kompleks yang terjadi pada setiap individu sepanjang hidupnya. Persiapan belajar terjadi karena adanya interaksi antara individu dengan lingkungannya. Oleh karena itu, pembelajaran dapat terjadi kapan saja dan dimana saja. Salah satu tanda bahwa seseorang telah belajar mungkin adalah perubahan perilaku orang tersebut yang mungkin disebabkan oleh perubahan tingkat pengetahuan, bakat, atau sikapnya. Apabila proses pembelajaran dilaksanakan secara formal di sekolah, biasanya diharapkan dapat mengkoordinasikan perubahan siswa secara terarah, baik dari segi informasi, bakat dan pola pikir. Intuitif yang terjadi selama persiapan pembelajaran dipengaruhi oleh lingkungan, antara siswa lain, guru, petugas perpustakaan, kepala sekolah, bahan pembelajaran (buku, modul, flyer, majalah, rekaman video atau suara), dan berbagai aset (proyektor overhead, perekam suara dan video, radio, TV, komputer, perpustakaan, fasilitas penelitian, pusat aset pembelajaran, dll). Keberhasilan belajar juga merupakan berbagai bentuk

antara hasil belajar berupa angka, kompetensi, keterampilan, sikap dan lain sebagainya (Nazaruddin, 2020: 11)

Menurut (Wahyuni dkk, 2021: 231) Hasil belajar merupakan tolak ukur untuk menentukan tingkat keberhasilan siswa memahami konsep dalam belajar dimana hasil belajar ini dapat dilihat dari kemampuan siswa dalam memahami materi yang disampaikan guru dalam pembelajaran yang terwujud melalui perubahan sikap, sosial, dan emosional siswa. Hasil belajar adalah pola-pola perubahan tingkah laku seseorang yang meliputi aspek afektif, kognitif, dan psikomotor setelah menempuh kegiatan pembelajaran.

Peran seorang guru sebagai pengembang ilmu sangat besar untuk dipilih dan melaksanakan pembelajaran yang efektif dan efisien bagi siswa. Pembelajaran yang bagus dapat didukung dengan suasana belajar yang baik, hubungan yang kondusif dan komunikasi antara guru dan siswa dapat berjalan bersama. Proses pembelajaran akan efektif sambil memanfaatkan berbagai cara dan infrastruktur yang tersedia termasuk pemanfaatan berbagai sumber belajar. Peningkatan ilmu pengetahuan dan inovasi semakin mendorong upaya perubahan dalam penggunaan hasil-hasil inovatif dalam persiapan pembelajaran (Kahfi, 2021: 84) Guru dituntut untuk mampu memanfaatkan perangkat-perangkat yang dapat diberikan oleh sekolah, dan tidak menutup kemungkinan bahwa perangkat-perangkat tersebut sesuai dengan kemajuan dan tuntutan zaman. Selain mampu memanfaatkan perangkat yang tersedia, guru juga dituntut untuk mampu mengembangkan keterampilan dalam membuat media pembelajaran yang akan

digunakan jika media tersebut belum tersedia.

Hamalik dalam Hildayanti (2020: 14) mengatakan bahwa guru harus mempunyai dan pemahaman yang memadai tentang media informasi pembelajaran yang meliputi: media sebagai instrumen komunikasi untuk menciptakan metode yang lebih layak belajar mengajar; media kerja dalam rangka mencapai tujuan instruktif; kompleksitas pembelajaran; hubungan antara strategi pendidikan dan media pembelajaran; penghargaan atau manfaat media pendidikan dalam mendidik; penempatan dan pemanfaatan media pembelajaran; berbagai macam alat dan metode media pembelajaran; media pembelajaran pada setiap mata pelajaran; dan upaya kemajuan dalam media pendidikan.

Menurut (Hanifah & Saifanah, 2020: 296) penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi telah mengubah paradigma pendidikan secara signifikan. Teknologi memberikan akses yang lebih mudah terhadap berbagai materi pembelajaran dan konten interaktif yang memperkaya pengalaman belajar siswa. Beragam platform, aplikasi, dan perangkat lunak dirancang khusus untuk menyajikan materi pembelajaran dengan cara yang menarik dan interaktif.

Menurut Yulifa Emi dkk (2023: 3221) guru juga dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi seperti Canva agar siswa tertarik untuk belajar dan pembelajaran dapat menjadi hal yang penting dan bermakna bagi siswa. Aplikasi Canva dapat dijadikan pilihan oleh instruktur dalam memanfaatkan inovasi di tengah

pembelajaran untuk meningkatkan hasil pembelajaran. Canva merupakan media online yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran berupa ppt, video, dan lain sebagainya (Khailani dalam Yulifa Emi, 2023: 3221). Tanpa media, komunikasi tidak akan pernah terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan dapat berlangsung secara optimal. Kenyataan di lapangan juga terlihat bahwa pembelajaran dengan menggunakan media dapat menggugah semangat dan minat dalam belajar, selain itu media juga dapat menarik minat dan perhatian siswa serta dapat membentengi siswa untuk menghafal, media berperan dalam memegang pembelajaran untuk mencapai hasil belajar yang baik, media merupakan perantara yang mengarahkan data antara sumber dan penerima manfaat. Hal senada juga disampaikan (Septiarini, 2023: 499) Agar komunikasi pendidikan antar pendidik lebih efektif dan efisien, media pembelajaran yang digunakan bertujuan untuk merangsang perhatian, pikiran, perasaan kreatifitas, dan motivasi belajar peserta didik. Dengan demikian, materi yang diajarkan dapat dengan mudah dipahami oleh peserta didik melalui media umum Canva.

Permasalahan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia ditemukan di SDN Pandeanlamper 01 Semarang. Studi pendahuluan dilakukan dengan mengumpulkan data-data yang diperlukan dan melihat kondisi lapangan yang akan diteliti. Penulis menemukan beberapa permasalahan yang cukup umum terjadi di SDN Pandeanlamper 01 Semarang, diantaranya adalah: 1) Penggunaan media canva yang masih sangat jarang digunakan dalam proses pembelajaran sehingga berpengaruh atau

berdampak buruk terhadap tingkat hasil belajar siswa di SDN Pandeanlamper 01 Semarang. 2) Keterbatasan tenaga pendidik atau guru dalam memanfaatkan media pembelajaran yang lebih menarik dan inovatif. 3) Kurangnya motivasi belajar siswa itu sendiri.

Penelitian ini penting untuk dilakukan sebagai upaya memecahkan suatu permasalahan yang ada pada kelas V SDN Pandeanlamper 01 Semarang yang fokus pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan pra penelitian yang sudah dilakukan peneliti yaitu dengan melakukan observasi dengan wali kelas V SDN Pandeanlamper 01 Semarang bahwa nilai mata pelajaran Bahasa Indonesia masih ada 64% yang belum mencapai KKM, karena dipengaruhi oleh beberapa faktor. Pemanfaatan model pembelajaran yang tidak membosankan dan membuat penasaran dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar kognitif siswa. Biasanya sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh (Yusnidah, Y., & Taruna, 2021: 1) bahwa media pembelajaran dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti merasa terdorong untuk melakukan penelitian mengenai efektivitas penggunaan media canva dan hasil belajar bahasa indonesia dengan judul “Keefektifan Media Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD”.

METODE

Sugiyono (2020: 14) menyatakan bahwa terdapat dua macam pendekatan dalam pelaksanaan penelitian yaitu pendekatan kualitatif dan pendekatan kuantitatif. Pendekatan yang digunakan

peneliti dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif, dengan jenis penelitian eksperimen atau bersifat komparatif yang akan mengkaji efektivitas pembelajaran dengan penggunaan media canva dalam meningkatkan hasil belajar bahasa indonesia siswa kelas V SD. Pendekatan kuantitatif digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu, dengan teknik random sampling, pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan instrumen penelitian, analisis data kuantitatif/statistik yang berfungsi untuk menguji hipotesis yang telah ditentukan.

Penelitian ini dilakukan di SDN Pandeanlamper 01 Semarang. Adapun populasi penelitian ini adalah peserta didik kelas V sebanyak 28 anak. Desain dalam penelitian yaitu, rencana yang menggambarkan prosedur atau langkah-langkah yang harus ditempuh, waktu penelitian, sumber data dan kondisi arti apa data yang dikumpulkan, dan dengan cara bagaimana hal tersebut dihimpun. Model rancangan penelitian ini benar-benar eksperimen dengan desain kelompok kontrol pretest-posttest.

Kerlinger dalam (Sugiyono, 2020: 38) menjelaskan bahwa variabel merupakan konstruk (konstruk) atau sifat yang akan dipelajari, yaitu sifat yang diambil dari suatu nilai yang berbeda, maka variabel adalah suatu yang bervariasi. Hal ini sependapat juga dengan Hadi dalam (Arikunto, 2020: 159) bahwa variabel merupakan sebagai gejala yang bervariasi. Berdasarkan hal tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa variabel merupakan suatu objek yang bervariasi dan telah ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari. Sehingga bisa mendapatkan informasi dan kemudian bisa ditarik kesimpulannya. Variabel

bebas atau biasa disebut variabel independen adalah variabel yang menjadi sebab perubahan atau menimbulkan variabel terikat (Sugiyono, 2020: 39). Variabel penelitian yang digunakan ada yaitu media kanvas sebagai variabel yang mempengaruhi (variabel bebas) disimbolkan (X) dan hasil belajar Bahasa Indonesia sebagai variabel yang terkena pengaruh/variabel ikatan (variabel terikat) disimbolkan (Y).

Instrumen pada penelitian ini adalah tes tertulis yang menghasilkan data hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran canva yang digunakan dalam pembelajaran. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah observasi dan hasil tes tertulis sebagai bukti sejauh mana hasil belajar bahasa indonesia siswa kelas V SD.

Teknik penentuan sampel yang penulis gunakan adalah dengan teknik purposiv sampling (purposiv sampling) atau penunjukan langsung yaitu siswa kelas V. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis statistik deskriptif dan pengujian hipotesis menggunakan uji normalitas, uji ngain skor serta uji T.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL PENELITIAN

1. Analisis Statistik Deskriptif

Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai pretest dan posttest materi buku fiksi dan nonfiksi pada siswa kelas V SDN Pandeanlamper 01 Semarang. Nilai Pretest secara keseluruhan memiliki skor rata-rata 68 dan nilai posttest memiliki skor rata-rata 83. Perhitungan

hasil penelitian secara rinci ditunjukkan pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil Nilai Pretest dan Posttest

Interval	Hasil Pembelajaran	Menggunakan Media Canva (Pretest)		Tidak Menggunakan Media Canva (Posttest)	
		Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
80-100	Sangat Baik	7	23,30%	23	77%
70-79	Baik	10	33,30%	6	20%
60-69	Cukup	7	23,30%	1	3%
50-59	Kurang	3	10%	0	0%
<50	Gagal	3	10%	0	0%
Jumlah		30	100%	30	100%

Sumber: Hasil Tes

Berdasarkan tabel 1, diperoleh diagram distribusi skor hasil nilai pretest dan posttest sebagai berikut.



Diagram 1. Hasil Nilai Pretest dan Posttest

Berdasarkan tabel 1 dan diagram 1 dapat dilihat bahwa nilai pretest pada siswa kelas V SDN Pandeanlamper 01 Semarang adalah sebesar 23,3% siswa termasuk dalam kategori sangat baik, 33,3% siswa dalam kategori baik, 23,3% siswa termasuk dalam kategori cukup, 10% siswa termasuk dalam kategori kurang dan 10% siswa termasuk dalam kategori gagal. Hal ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Canva pada pembelajaran efektif untuk diterapkan, karena bisa dilihat dari tabel dan diagram tersebut bahwa ada peningkatan yang cukup efektif setelah pembelajaran menggunakan media canva daripada pembelajaran sebelum diterapkan media canva.

2. Uji Hipotesis

a. Uji Normalitas

Menurut (Nafalia, 2023: 664) kriteria pengujian dengan menggunakan Kolmogorov Smirnov yakni data yang

dikatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikan lebih besar dari 0,05 dalam keadaan lainnya maka di nyatakan berdistribusi tidak normal. Uji normalitas bertujuan untuk memastikan apakah model regresi data, variabel pengganggu atau residu memiliki distribusi normal (Ghozali, 2020). Uji normalitas data pada penelitian ini menggunakan uji normalitas Kolmogorov-Smirnov. Pengujian ini dilakukan dengan menggunakan bantuan SPSS 22. Pengujian dapat dilakukan pada menu Analyze → Nonparametric Test → Legacy Dialogs → 1 Sample KS → Masukkan Pretest dan Posttest ke Kolom Variabel → Klik OK.. Hasil pengujian bisa dilihat pada tabel One Sample Kolmogorov-Smirnov Test pada baris Asimp. tanda tangan. (2 ekor). Data dikatakan berdistribusi normal jika nilai signifikansi yang diperoleh > 0,05. Hasil pengujian normalitas penelitian ini, dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		Pretest	Posttest
N		30	30
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	68,00	83,00
	Std. Deviation	13,620	8,867
	Most Extreme Differences		
Absolute	Positive	,125	,144
	Negative	-,073	-,134
Test Statistic		,125	,144
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200 ^c	,114 ^d

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, diketahui bahwa pretest nilai signifikansi Asimp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,200. Sedangkan posttest nilai Asimp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,114. Hasil tersebut berarti nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 yang artinya data tersebut berdistribusi normal.

b. Uji Ngain Skor

Uji Ngain Skor bertujuan untuk mengetahui efektifitas penggunaan suatu metode atau treatment. Uji Ngain Skor dilakukan dengan cara menghitung selisih nilai posttest dengan nilai pretest. Pengujian ini dilakukan dengan menggunakan SPSS 22. Pengujian dapat dilakukan pada menu Analyze → Descriptive Statistics → Masukkan Variabel Ngain Skor dan Ngain Persen ke Kolom Variabel → Klik OK. Hasil pengujian bisa dilihat pada Descriptive Statistics pada baris Mean. Kategori pembagian Ngain Skor, jika nilai ngain > 0,7 maka kategorinya tinggi, jika nilai ngain $0,3 \leq g \leq 0,7$ maka kategorinya sedang, jika nilai ngain < 0,3 maka kategorinya rendah. Selanjutnya kategori tafsiran efektifitas ngain skor, jika ngain skor < 40% maka tafsirannya tidak efektif, jika ngain skor 40%-55% maka tafsirannya kurang efektif, jika ngain skor 56%-75% maka tafsirannya cukup efektif, jika ngain skor > 70% maka tafsirannya efektif. Hasil pengujian ngain skor penelitian ini, dapat dilihat pada tabel 3.

c. Uji T

Uji T bertujuan untuk menyatakan perbedaan rata-rata signifikan atau tidak. Pengujian ini dilakukan dengan menggunakan SPSS 22. Pengujian dapat dilakukan pada menu Analyze → Compare Means → Paired Samples T Test → Masukkan Variabel 1 Pretest dan Posttest ke Kolom Variabel 2 → Klik OK. Hasil pengujian bisa dilihat pada tabel Paired Samples Test pada baris t, selanjutnya pada baris Asimp. tanda tangan. (2 ekor). Data dikatakan signifikan jika nilai signifikansi yang diperoleh < 0,05. Hasil pengujian T penelitian ini, dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji T

	Paired Differences						t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference					
				Lower	Upper				
Post-Pretest	11,000	6,143	1,199	-17,432	12,514	12,514	29	,000	

Berdasarkan tabel 4 menunjukkan bahwa $t_{hitung} = 12,514 > t_{tabel} = 2,042$ atau Sig. $0,000 < \alpha = 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini berarti bahwa rata-rata hasil belajar muatan kognitif Bahasa Indonesia siswa kelas V SDN Pandeanlamper 01 Semarang sudah mencapai ketuntasan belajar minimal 75. Dapat diartikan bahwa data tersebut ada perbedaan yang signifikan antara keefektifan media pembelajaran sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

Tabel 3. Hasil Uji Ngain Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Skor	30	,25	1,00	,4933	,17067
Ngain_Persen	30	25,00	100,00	49,3301	17,06749
Valid N (listwise)	30				

Berdasarkan tabel 3, menunjukkan bahwa nilai Mean Ngain Skor sebesar 0,4933. Hasil tersebut berarti nilai Mean $0,3 \leq 0,4933 \leq 0,7$ yang artinya tingkat efektifitasnya sedang. Sedangkan Ngain Persen nilai Mean yang diperoleh sebesar 49,3301. Berdasarkan tafsiran efektifitas bahwa nilai 40-55 yang artinya cukup efektif atau bisa diartikan penggunaan suatu metode atau treatment cukup efektif.

PEMBAHASAN

Slameto (2020: 67) bahwa “alat pelajaran erat dengan cara belajar siswa, karena alat pelajaran yang dipakai oleh guru pada saat mengajar dipakai pula oleh siswa untuk menerima bahan yang mengajar guru”. Hal senada dikemukakan oleh Djamarah (2002:150) bahwa “alat peraga (media) membuka

peluang bagi guru untuk lebih kreatif mengajar. Alat peran membantu guru menjelaskan suatu proses atau cara kerja suatu materi yang diberikan kepada siswa.

Berdasarkan pendapat di atas, maka memberikan suatu penegasan bahwa keberadaan media canva dalam pembelajaran bahasa indonesia sangat penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, karena ternyata dapat meningkatkan hasil belajar siswa terhadap materi pelajaran bahasa indonesia. Namun dalam pemanfaatan media dalam pembelajaran harus disertai kemampuan guru dalam pemanfaatannya, kemampuan siswa dalam menerima materi pelajaran dengan menggunakan media canva dalam pembelajaran bahasa indonesia yang pada akhirnya berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa terhadap materi pelajaran bahasa indonesia.

Demi optimalisasi pelaksanaan pembelajaran bahasa indonesia disekolah, maka sudah selayaknya guru secara profesional memanfaatkan media canva. Melalui pemanfaatan media canva, maka siswa dapat lebih mengikuti pelajaran sehingga dapat lebih menguasai materi pelajaran seperti dalam pembelajaran bahasa indonesia di kelas V SDN Pandeanlamper 01 Semarang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat hasil pembelajaran buku fiksi dan non fiksi pada mata pelajaran bahasa indonesia di kelas V SDN Pandeanlamper 01 Semarang, dengan tidak menggunakan media canva hasilnya dalam kategori cukup, akan tetapi jika siswa diajar dengan menggunakan media canva maka hasilnya sangat baik.

Dalam uji signifikan dengan menggunakan uji-t diperoleh nilai $t_{hitung} = 12,514$ lebih tinggi dari pada nilai $t_{tabel} =$

2,042 atas dasar taraf signifikan sebesar 5%. Hal ini sangat relevan dengan hipotesis penerimaan yang menunjukkan adanya pengaruh positif penggunaan media kanvas terhadap materi buku fiksi dan non fiksi pada mata pelajaran bahasa indonesia kelas V SDN Pandeanlamper 01 Semarang.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media canva menyebabkan hasil belajar bahasa indonesia siswa kelas V SDN Pandeanlamper 01 menjadi lebih baik. Hal ini terlihat jelas antara nilai mean pre-test sebesar 68 dengan nilai mean post-test sebesar 83. Uji ngain skor sebesar $0,3 \leq 0,4933 \leq 0,7$ yang artinya tingkat efektivitasnya sedang. Sedangkan ngian persen nilai mean yang diperoleh sebesar 49,3301. Berdasarkan tafsiran efektifitas bahwa nilai 40-55 yang artinya cukup efektif atau bisa diartikan penggunaan suatu metode atau pengobatan cukup efektif. Uji-t menunjukkan nilai $t_{hitung} = 12,514$ lebih tinggi dari pada nilai $t_{tabel} = 2,042$ bisa diartikan bahwa data tersebut ada perbedaan yang signifikan antara keefektifan media pembelajaran sebelum dan sesudah menggunakan media canva.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing yang sudah memberikan Arahan dalam proses penelitian ini sehingga peneliti dapat melaksanakan penelitian sesuai yang diharapkan. Selain pihak peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada guru pamong beserta sekolah dan peserta didik kelas V SDN Pandeanlamper 01 Semarang yang selalu memberikan waktu, kesempatan dan bantuan kepada

peneliti sehingga memudahkan pelaksanaan pada penelitian ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, S. (2020). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. PT Rineka Cipta.
- Ghozali, I. (2020). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 25 Edisi 9*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hanifah, N. F., & Saifanah, S. N. (2020). Contribution of Learning Independence on the Achievement of Mathematical Learning Outcomes of Geometry Transformation Materials School Students. *Journal Of Educational Experts (JEE)*, 3(1), 31. <https://doi.org/10.30740/jee.v3i1p3> 1-38
- Kahfi, M., Ratnawati, Y., Setiawati, W., & Saepuloh, A. (2021). Efektivitas Pembelajaran Kontekstual Dengan Menggunakan Media Audiovisual Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Siswa Pada Pembelajaran Ips Terpadu. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 7(1), 84–89. <https://doi.org/10.58258/jime.v7i1.1636>
- Media, J. K., Muhammadiyah, S. M. A., Kabupaten, L., Muhammadiyah, S. M. A., Gowa, K., Muhammadiyah, S. M. A., & Kabupaten, L. (2020). *EFEKTIVITAS MEDIA AUDIOVISUAL DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DI SMA MUHAMMADIYAH LIMBUNG KABUPATEN GOWA* Hildayanti SMA Muhammadiyah Limbung Kabupaten Gowa *PENDAHULUAN Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang se. 5, 12–20.*
- Nafalia, R., Jayanti, J., & Suryani, I. (2023). *Pengaruh Pendekatan Open-Ended Berbasis Media Pakapin (Papan Kantong Pintar) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas I Sd*. 7(September), 660–668.
- Nazaruddin, I. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Ipa Melalui Metode Eksperimen Dan Motivasi Belajar Sd Negeri 101739 Sei Mencirim. *Js (Jurnal Sekolah)*, 4(4), 11. <https://doi.org/10.24114/js.v4i4.20606>
- Riyansyah, M., Suparman, F., & Agustiani, T. (2020). Analisis Deskripsi Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Smp Negeri 03 Simpenan. *Bahastra: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 5(1), 33–38. <https://doi.org/10.30743/bahastra.v5i1.2999>
- Septiarini, D. S., Heryadi, D., & Chandra, D. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Canva Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Puisi. *Js (Jurnal Sekolah)*, 7(3), 498. <https://doi.org/10.24114/js.v7i3.45930>
- Slameto. (2020). *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya* No Title. Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. ALFABETA.
- Sujarwo, N. (2021). Analisis Model Pembelajaran CTL Berbantuan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa SD/MI. *Invention: Journal Research and Education Studies*, 2(3), 40–47. <https://doi.org/10.51178/invention.v2i3.346>

Undang-Undang No. 20 Tahun 2003
tentang Sistem Pendidikan
Nasional. Jakarta: Depdiknas

Wahyuni, N. K. A., Wibawa, I. M. C., &
Sudiandika, I. K. A. (2021).
Implementasi Model Pembelajaran
PBL (Problem Based Learning)
terhadap Hasil Belajar Tematik
(Muatan Pelajaran Bahasa
Indonesia). *Jurnal Ilmiah
Pendidikan Profesi Guru*, 4(2),
230–239.
[https://doi.org/10.23887/jippg.v4i2
.36088](https://doi.org/10.23887/jippg.v4i2.36088)

Yulifa Emi, Agnita Siska
Pramasdyahsari, Suneki Sri, N. S.
(2023). *EFEKTIVITAS MODEL
PBL BERBANTUAN CANVA
TERHADAP HASIL BELAJAR
KOGNITIF SISWA KELAS III Emi*.
09, 3220–3229.

Yusnidah, Y., & Taruna, T. (2021).
Pengaruh Media Pembelajaran
Visual Dan Audiovisual Serta Gaya
Kognitif Terhadap Hasil Belajar
Siswa. *JKTP: Jurnal Kajian
Teknologi Pendidikan*, 4(4), 417–
426.