

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah fondasi yang sangat berperan dalam kehidupan individu. Ini bukan sekedar proses transfer ilmu pengetahuan, melainkan kunci perkembangan individu, masyarakat, bahkan seluruh dunia. Pendidikan merupakan suatu kebutuhan bagi manusia, pendidikan yang berkualitas sangat krusial untuk kemajuan suatu negara. Pendidikan ibarat sebuah eksperimen yang tidak ada habisnya selama manusia hidup di dunia, sebab pendidikan adalah elemen dari budaya dan peradaban manusia yang selalu mengalami kemajuan.

Pendidikan adalah suatu proses memodifikasi sikap dan tindakan individu atau sekelompok orang dengan tujuan mengembangkan kedewasaan pribadi mereka melalui proses belajar dan latihan. Pendidikan merupakan sebuah strategi untuk membangun suasana serta metode belajar yang memungkinkan peserta didik meningkatkan kemampuan mereka dalam mencapai kekuatan spiritual, karakter, moral, intelektual, akhlak, pengetahuan, dan keterampilan umum. Pendidikan memainkan peran penting dalam kesejahteraan individu dan masyarakat.

Tujuan pendidikan untuk mengembangkan fisik, mental, emosional, sosial, moral, dan spiritual. Dalam usaha untuk memperbaiki pendidikan di Indonesia dengan meningkatkan prestasi belajar peserta didik pada setiap jenjang pendidikan, peranan pengajar sangatlah krusial. Dalam aktivitas pembelajaran, pengajar perlu mengetahui dan menciptakan kondisi yang memungkinkan peserta didik aktif dan kreatif. Dalam sistem ini, peserta didik diharapkan mampu melaksanakan aktivitas

belajar secara optimal untuk meraih tujuan akademik yang telah ditentukan.

Dalam proses pengajaran perlu dilakukan pembaharuan yang dapat memperbaiki kualitas pendidikan. Kualitas pendidikan dipengaruhi oleh beberapa elemen seperti pengajar, siswa, budaya, sarana dan prasarana pembelajaran, kurikulum, media, dan biaya (Rahmawati, 2020). Guru yang berkualitas merupakan kunci peningkatan mutu pendidikan. Peran guru ialah memperbaiki mutu proses belajar, oleh karena itu mereka sebaiknya dapat menerapkan cara yang berbeda-beda dalam mengajar di antaranya media pembelajaran.

39 Media pembelajaran adalah metode atau perangkat yang dipakai dalam kegiatan pendidikan. Tujuannya guna menstimulasi cara belajar yang mendukung keberhasilan, sehingga aktivitas belajar menjadi efisien dalam mencapai sasaran yang diinginkan. Media pembelajaran dapat memberikan dampak yang signifikan terhadap pemikiran anak dalam mengerti isi materi yang disampaikan. Ini disebabkan oleh kemampuan media memungkinkan pikiran untuk mempresepsikan pesan secara langsung, sehingga materi yang disampaikan lebih jelas dan akurat.

Manfaat penggunaan media dalam pendidikan antara lain hasil pembelajaran lebih baik, peningkatan partisipasi, kemampuan mengakses dan menafsirkan informasi. Untuk meningkatkan pembelajaran pada peserta didik, media dapat menjadi cara yang cukup ampuh. Daripada hanya mengandalkan ceramah, kita dapat menggunkan media cetak, audio, dan visual untuk menarik minat peserta didik dan membuat mereka mengingat informasi. Saat ini kemajuan teknologi sangat pesat dan inovatif, sehingga para pengajar perlu lebih kreatif dalam merancang alat pembelajaran.

Canva adalah platform yang bisa dimanfaatkan untuk memudahkan guru dalam membuat media pembelajaran sekaligus beradaptasi dengan kemajuan teknologi. Beberapa manfaat canva bagi dunia pendidikan meliputi mengamati kreativitas guru dan siswa selama proses pengajaran, menciptakan materi pembelajaran atau bahan ajar yang dapat meningkatkan hasil belajar mereka. Melalui platform visual berbasis canva terhadap pelajaran IPAS di SD, diharapkan peserta didik dapat mengembangkan pemahaman di era serba digital ini.

Berdasarkan pemaparan latar belakang, dapat disimpulkan beberapa poin penting dari judul “Pengaruh Media Visual Berbasis Canva Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPAS Pada Siswa Kelas III SDN Dr. Sutomo I Surabaya”.

B. Identifikasi Masalah

Berikut identifikasi masalah yang telah diperoleh dari dasar perumusan masalah:

1. rendahnya pemahaman siswa di SD terhadap materi yang disampaikan;
2. kurangnya pemahaman guru dalam penerapan media pembelajaran;
3. respon siswa terhadap media pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Atas identifikasi permasalahan yang ditetapkan pada penelitian ini, maka diperlukan adanya pembatasan masalah agar penelitian bisa lebih terarah pada permasalahan yang ingin dipecahkan. Penelitian ini berfokus pada pengaruh media visual berbasis canva pada pembelajaran di SD.

D. Rumusan Masalah

Berikut ini adalah perumusan masalah yang dapat dirumuskan berdasarkan penjelasan latar belakang yang telah diuraikan: “Adakah pengaruh media visual berbasis canva terhadap hasil belajar mata pelajaran IPAS pada siswa kelas III SDN Dr. Sutomo I Surabaya?”

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini didasarkan pada masalah yang telah disampaikan, yakni: dapat mengetahui adakah pengaruh media visual berbasis canva terhadap hasil belajar mata pelajaran IPAS pada siswa kelas III SDN Dr. Sutomo I Surabaya?

F. Manfaat Penelitian

Berikut manfaat penelitian bagi beberapa pihak terkait, yakni:

1. Bagi Guru

Penelitian ini bisa membantu guru dalam memberikan informasi yang akan disampaikan, serta dapat mengembangkan keterampilan guru dan pemahaman penerapan media visual berbasis canva;

2. Bagi Peserta Didik

Dengan menerapkan media visual berbasis canva dapat menawarkan pengalaman belajar yang segar dan menyenangkan, serta diharapkan mampu meningkatkan pemahaman peserta didik;

3. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat memberikan peneliti pengalaman dan wawasan baru dalam menerapkan media visual berbasis canva di kelas.

20

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Visual Berbasis Canva

a. Media

Media adalah sarana yang dipakai untuk mendukung kegiatan belajar, sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan lebih efisien (Harjanti dkk, 2023). Media pembelajaran adalah sarana yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam proses pendidikan (Fadilah dkk, 2023).

Media merupakan alat yang sangat penting dalam konteks pendidikan, memegang peranan strategis dalam menentukan keberhasilan proses belajar mengajar (Putri dkk, 2022). Media merujuk pada penggunaan secara optimal segala elemen sistem dan sumber pembelajaran yang tersedia untuk menciptakan hasil pendidikan yang spesifik (Octaviana dkk, 2022).

Jadi, dapat disimpulkan bahwa media berfungsi sebagai alat yang digunakan untuk mendukung pendidikan yang bertujuan untuk menentukan keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran dan menentukan keberhasilan proses belajar mengajar.

b. Media Visual

Media visual pada dasarnya merupakan bentuk komunikasi yang menggunakan elemen multimedia (Hakim and Hidayani, 2021). Media

33

7

visual adalah tipe media yang melibatkan indera pengelihatan kita, yaitu mata (Triana, 2022).

Media visual hanya dapat menyampaikan pesan melalui indra pengelihatan, sehingga hanya bisa dilihat dengan mata. Indra lainnya, seperti pendengaran, tidak dapat digunakan untuk memahami media visual ini (Ulfah, 2022). Media visual mencakup berbagai jenis alat peraga yang digunakan dalam proses pembelajaran yang dapat membuatnya menjadi lebih menarik (Nurfadhillah dkk, 2021).

Jadi, dapat dikatakan bahwa media visual berperan sebagai alat yang menggunakan mata kita yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran dan dapat membuatnya menjadi lebih menarik.

c. Canva

Canva adalah salah satu dari banyak aplikasi yang bisa dimanfaatkan oleh pendidik untuk membuat materi pembelajaran (Kaffah dkk, 2023). Canva merupakan aplikasi yang menyediakan beragam alat dan produk desain secara online, mencakup presentasi, resume, poster, brosur, serta pamflet (Hapsari dan Zulherman, 2021).

Canva ialah sebuah aplikasi untuk desain grafis yang memudahkan penggunaanya dalam menciptakan berbagai macam materi kreatif secara daring dengan cara yang sederhana (Parinduri dan Sri, 2023). Canva merupakan aplikasi berbasis teknologi yang menawarkan tempat pembelajaran bagi setiap pendidik untuk mewujudkan tujuan pembelajaran mereka (Nurrita, 2021).

Jadi, bisa disimpulkan bahwa canva adalah salah satu program yang menawarkan beragam alat dan produk untuk desain secara online, yang dapat dimanfaatkan guru untuk menciptakan media pembelajaran.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah suatu cara yang diterapkan untuk menilai pencapaian belajar siswa lewat berbagai jenis penilaian atau pengukuran hasil pendidikan (Yeni dkk, 2022). Hasil pembelajaran merupakan perubahan sikap yang dialami seseorang setelah melalui suatu pengalaman (Repi dkk, 2021).

Hasil pembelajaran adalah keterampilan yang diperoleh oleh seorang anak setelah menjalani proses belajar (Lestari dkk, 2021). Hasil pembelajaran dapat dimaknai sebagai perubahan perilaku siswa yang dapat terlihat dan dinilai, tercermin dalam perubahan pengetahuan, sikap, dan kemampuan mereka (Maftuhah, 2021).

Jadi, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan sebuah proses perubahan perilaku yang digunakan untuk menilai capaian belajar siswa yang dapat terlihat dan diukur untuk pengukuran hasil pendidikan.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Penelitian yang dilakukan oleh A. Nur Afiat berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Canva Terhadap Capaian Belajar IPS Pada Murid Kelas IV di SD Inpres Galangan Kapal IV Kecamatan Tallo Kota Makassar”. Dengan rumusan masalah “Apakah penggunaan media canva berpengaruh terhadap hasil belajar IPS pada siswa kelas IV SD Inpres Galangan Kapal IV Kecamatan Tallo Kota Makassar?”.

2 Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa pemakaian media Canva memengaruhi pada pencapaian belajar IPS pada murid di kelas IVA SD Inpres Galangan Kapal IV di Kecamatan Tallo Kota Makassar. Persamaan antara riset ini dengan penelitian penulis ialah dampak media canva terhadap prestasi belajar, sedangkan perbedaannya adalah di mata pelajaran dan kelas yang digunakan untuk kegiatan penelitian.

3 Penelitian yang dilaksanakan oleh Nurhidayani berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Yang Didukung Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa di Mata Pelajaran Matematika Kelas V UPT SPF SD Negeri Sudirman III Makassar”.

3 Dengan rumusan masalah “Apakah media pembelajaran berbantuan aplikasi canva mempengaruhi prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran matematika kelas V UPT SPF SD Negeri Sudirman III Makassar?”. Hasil dari penelitian ini dapat

5 dibuktikan bahwa pembelajaran menggunakan media berbantuan aplikasi canva berpengaruh yang signifikan terhadap prestasi belajar siswa dalam pembelajaran

16 matematika di kelas V UPT SPF SD Negeri Sudirman III Makassar. Persamaan

24 penelitian ini dengan penelitian penulis adalah pengaruh media canva terhadap pencapaian belajar, sedangkan perbedaannya adalah di mata pelajaran dan kelas yang digunakan untuk kegiatan penelitian.

3 Penelitian yang dilaksanakan oleh Feby Carera dan Nurmairina berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Dengan Aplikasi Canva Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas IV SD PAB 23 Patumbak”. Dengan rumusan masalah “Adakah

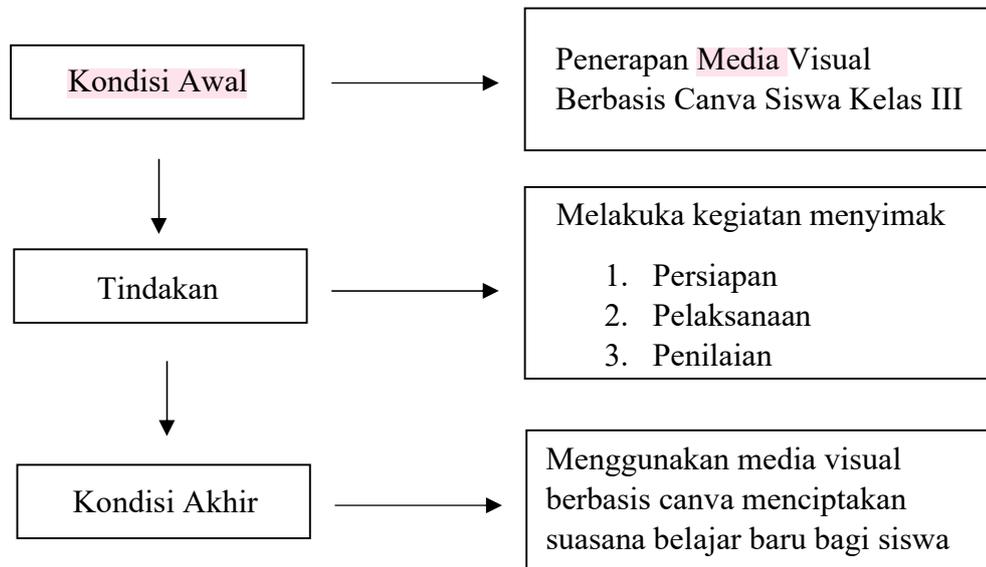
6 perbedaan hasil belajar siswa dengan menggunakan media aplikasi canva dan media pembelajaran tanpa aplikasi canva pada materi gaya di kelas IV SD PAB 23

6 Patumbak?”. Hasil dari penelitian ini bahwa media pembelajaran aplikasi canva

memberikan kontribusi yang besar terhadap kemajuan hasil belajar siswa mengenai materi gaya di kelas IV SD PAB 23 Patumbak. Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah pengaruh platform canva terhadap pencapaian belajar, sedangkan perbedaannya adalah di kelas yang digunakan untuk kegiatan penelitian.

Jadi, penulis berharap referensi penelitian yang terkait ini bisa memberikan pelajaran berharga bagi setiap orang. Dengan memanfaatkan aspek positif yang terdapat dalam penelitian ini.

C. Kerangka Pikir



Bagan 2.1 Kerangka Pikir

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan sesuatu yang diajukan tetapi bukanlah jawaban yang mutlak benar, melainkan perlu diuji kebenarannya melalui pendekatan empiris (Muzammil dkk, 2024). Berasal dari kajian pustaka dan kerangka pikir di atas diajukan hipotesis penelitian yaitu:

Ha: Terdapat pengaruh Media Visual yang Berbasis Canva terhadap pencapaian belajar mata pelajaran IPAS pada siswa kelas III SDN Dr. Sutomo I Surabaya;

H0: Tidak adanya pengaruh dari Media Visual Berbasis Canva terhadap pencapaian belajar mata pelajaran IPAS pada siswa kelas III SDN Dr. Sutomo I Surabaya.

Dari hasil hipotesis, dapat disimpulkan bahwa penelitian yang memanfaatkan media visual berbasis canva ini terdapat atau memiliki hasil yang signifikan pada pencapaian belajar siswa setelah perlakuan diberikan.

7

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti ialah penelitian eksperimen. Metode penelitian merupakan sebuah upaya untuk menyelidiki dan mendalami permasalahan tertentu dengan menggunakan pendekatan ilmiah yang teliti dan sistematis. Melalui proses ini, peneliti mengumpulkan, mengelola, dan menganalisis data secara objektif, sebelum akhirnya menyimpulkan. Penelitian ini bertujuan untuk memastikan dan menjamin keandalan instrumen yang digunakan dalam suatu penelitian (Yaldi dkk, 2022).

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua sesi pertemuan. Peneliti memisahkan kegiatan belajar menjadi satu sesi di kelompok kontrol dan satu sesi di kelompok eksperimen. Struktur penelitian ini terdiri dari tiga tahap, yakni melaksanakan tes awal (*pretest*), untuk menilai kemampuan dasar murid, lalu memberikan perlakuan dengan penggunaan metode eksperimen dan diakhiri dengan tes akhir (*posttest*) yang bertujuan mengevaluasi pemahaman peserta didik.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Kegiatan penelitian ini dilakukan di SDN Dr. Sutomo I Surabaya yang berada di Kecamatan Tegalsari Kota Surabaya, tepatnya di Jalan Kupang Segunting III No.12 A. Lokasi ini dipilih, karena terdapat sejumlah alasan yang dipertimbangkan oleh peneliti, yaitu adanya keterbukaan dari pihak sekolah dalam memberikan izin untuk melaksanakan penelitian eksperimen, serta para guru yang juga bersedia untuk bekerja sama dalam pelaksanaan penelitian ini. Penelitian ini dilaksanakan pada

1

1

1

1

semester kedua tahun akademik 2024/2025 selama dua hari, yakni di bulan Mei 2025.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi merupakan sebuah area yang digambarkan secara umum, meliputi objek atau individu yang memiliki ciri dan sifat tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk diteliti (Anggreni, 2022).

Jadi, populasi merujuk pada suatu area umum yang terdiri dari objek atau subjek untuk diteliti, yang memiliki sifat serta ciri-ciri tertentu yang ditentukan oleh peneliti.

2. Sampel

Sampel merupakan metode yang diterapkan untuk menetapkan sejumlah sampel yang cocok dengan ukuran yang dibutuhkan sebagai sumber informasi yang valid (Winario dkk, 2023). Sampel penelitian digunakan untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai populasi (Berkatillah dkk, 2023).

Jadi, sampel adalah teknik yang digunakan untuk mengidentifikasi sebagian dari total yang ada dalam populasi dan menjadi dasar untuk menarik kesimpulan yang valid.

Berikut adalah sampel siswa kelas III SDN Dr. Sutomo I Surabaya:

No.	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
1.	Faisal	Ardi
2.	Syahrul	Abidzar
3.	Akbar	Dian
4.	Bella	Aura

5.	Dicky	Fadli
6.	Dimas	Dinar
7.	Firly	Farel
8.	Irfan	Nazwa
9.	Inez	Uswah
10.	Ivan	Putri
11.	Junadi	Iqbal
12.	Dani	Sarah
13.	Ditto	Nabila
14.	Anto	Zaen
15.	Mufid	Nafisa
16.	Fajar	Amelia
17.	Abdul	Afiqah
18.	Riski	Safitri
19.	Imron	Eka
20.	Rais	Nilam
21.	Andre	Faqi
22.	Nurul	Abi
23.	Yoga	Mecca
24.	Reza	Septia
25.	Rifki	Annisa

Tabel 3.1 Sampel Nama Siswa

D. Variabel Penelitian

Variabel merupakan segala sesuatu yang dapat diukur. Berkaitan dengan penelitian ini, terdapat dua variabel yaitu variabel independen (bebas) dan variabel dependen (terikat).

1. Variabel independen (bebas) ialah variabel yang memiliki pengaruh atau berperan sebagai penyebab terjadinya pergeseran pada variabel dependen (terikat). Dalam penelitian ini, variabel yang tidak terikat dalam penelitian ini ialah media visual yang menggunakan canva.

2. Variabel dependen (terikat) ialah variabel yang dipegaruhi atau menajadi faktor dari variabel independen. Dalam penelitian ini, variabel yang terikat ialah hasil belajar siswa kelas III dalam mata pelajaran IPAS.

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, metode mengumpulkan data yang digunakan adalah melalui tes. Tes yang diterapkan ialah tes pencapaian hasil belajar siswa, yang dilaksanakan dalam dua sesi terpisah selama dua hari berturut-turut. Terdapat dua jenis tes, yaitu tes awal dan tes akhir, di mana kedua tes ini berbentuk pilihan ganda dan terdiri atas 15 soal yang sama, namun dengan urutan soal yang berbeda. Pelaksanaan tes diawali dengan memberikan lembar soal kepada siswa sebelum perlakuan dilakukan (*pretest*) dan kemudian dilanjutkan dengan tes setelah diberikan perlakuan (*posttest*). Pretest dimaksudkan untuk menilai tingkat kemahiran awal murid di kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, sedangkan posttest berfungsi untuk mengumpulkan informasi mengenai kemampuan akhir atau capaian belajar peserta didik di kedua kelas setelah adanya perlakuan diterapkan. Kedua tes ini memiliki tujuan yang sama, yaitu untuk menganalisis dampak yang terjadi pada pencapaian belajar siswa kelas III dalam mata pelajaran IPAS sebelum dan sesudah perlakuan diberikan.

2. Instrumen Pengumpulan Data

Penelitian ini memanfaatkan media canva sebagai instrumen. Pada penelitian ini, aplikasi canva diterapkan dalam bentuk tes hasil belajar yang meliputi tes awal dan tes akhir. Sasaran dari tes ini adalah untuk mengevaluasi pemahaman

siswa melalui hasil belajar setelah mereka mendapatkan perlakuan dengan media visual berbasis canva. Tes yang diterapkan di penelitian ini meliputi tes awal dan tes akhir, yang keduanya berupa soal pertanyaan pilihan ganda dengan total 15 pertanyaan yang identik, hanya berbeda dalam urutan nomor pertanyaan. Pretest dilaksanakan untuk mengukur pengetahuan dasar siswa, sedangkan posttest bertujuan untuk mengumpulkan informasi tentang kemampuan akhir dari kelas yang mendapatkan perlakuan dan kelas yang tidak mendapatkan perlakuan. Soal yang dipakai dalam tes awal dan tes akhir ialah identik, hal ini dilakukan untuk mencegah adanya dampak dari berbagai kualitas instrumen terhadap pembaruan pengetahuan serta pengertian murid setelah mendapatkan pembelajaran. Kedua tes ini memiliki tujuan agar mengetahui dampak yang muncul terhadap capaian pembelajaran mata pelajaran IPAS siswa kelas III sebelumnya dan sesudah pelaksanaan.

F. Teknik Analisis Data

Analisis data diberlakukan pada saat data empiris yang didapat bisa berbetuk kata-kata atau rangkaian angka, serta dapat diorganisir dalam kategori atau struktur kualifikasi yang jelas (Novelni dan Sukma, 2021).

1. Uji Validitas

Validitas merupakan suatu penilaian yang dilakukan melalui pengujian untuk menentukan kelayakan atau relevansi suatu konten tes tertentu, penilaian ini

dilakukan dengan menggunakan analisis yang berbasis rasional oleh ahli yang kompeten di bidang tersebut (Wahyuni, 2022).

Langkah-langkah uji validitas:

- a. kumpulkan data: Kumpulkan data skor butir soal (X) dan skor total soal (Y) dari setiap responden;
- b. hitung nilai-nilai: $\sum X$, $\sum Y$, $\sum XY$, $\sum X^2$, dan $\sum Y^2$;
- c. masukkan ke rumus: Masukkan nilai-nilai yang telah dihitung ke dalam rumus;
- d. tentukan tingkat signifikansi: Tentukan nilai signifikansi yang akan digunakan (biasanya 5% atau 0,05);
- e. cari nilai koefisien: Cari nilai (nilai korelasi kritis) dengan menggunakan tabel yang sesuai dengan tingkat signifikansi dan derajat kebebasan (df: N-2);

2. Uji Prasyarat

Penelitian ini menghasilkan data kuantitatif yang diperoleh dari skor awal dan akhir yang telah dilaksanakan. Data itu kemudian akan dianalisis dengan penggunaan uji t (T-test) agar mengetahui adakah perubahan yang berarti antara nilai awal dan akhir siswa setelah mereka menjalani proses belajar. Tujuan dari uji ini adalah untuk menilai perubahan hasil belajar yang dialami siswa sebelum dan setelah penggunaan media pembelajaran yang menggunakan canva. Namun, sebelum melaksanakan uji t, terlebih dahulu dilakukan ujian prasyarat, yang terdiri dari pengujian normalitas dan pengujian homogenitas.

Langkah-langkah uji prasyarat:

- a. rumuskan hipotesis: Tentukan hipotesis nol (H_0) agar menunjukkan tidak terdapat perbedaan atau hubungan, serta hipotesis alternatif (H_1) yang memberikan adanya perbedaan atau hubungan;
- b. tentukan tingkat signifikansi: Pilih tingkat signifikansi (α) yang umum adalah 0,05 atau 0,01. Tingkat signifikansi ini menentukan probabilitas kesalahan tipe (menolak H_0 yang benar);
- c. tentukan daerah kritis: Daerah kritis adalah rentang nilai statistik uji yang akan menyebabkan ditolaknya H_0 . Daerah kritis ini ditentukan berdasarkan tingkat signifikansi dan distribusi statistik uji;
- d. pilih statistik uji: Pilih statistik uji yang tepat dengan jenis data dan pertanyaan penelitian;
- e. lakukan perhitungan: Lakukan perhitungan statistik uji berdasarkan data yang diperoleh;
- f. tarik kesimpulan: Bandingkan nilai statistik uji yang dihitung dengan nilai kritis. Apabila nilai statistik uji berada dalam area kritis, jadi H_0 harus ditolak dan H_1 diterima. Jika tidak, jadi H_0 tidak ditolak.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas data dilaksanakan agar mengevaluasi apakah mungkin data yang diperoleh terdistribusi secara merata (Sari dkk, 2023).

Langkah-langkah uji normalitas:

- a. pengumpulan data: Kumpulkan data yang akan diuji normalitasnya;
- b. analisis visual;

- c. uji statistik: Menentukan hipotesis, menghitung statistik uji, menentukan nilai kritis, membandingkan statistik uji dan nilai kritis;
- d. interpretasi hasil.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas merupakan suatu metode pengujian yang berfokus pada varian data, bertujuan untuk mengetahui apakah kedua kelompok sampel mempunyai pilihan yang serupa ataupun tidak (Lubis dkk, 2023).

Rumus uji homogenitas:

1. uji F (antar dua kelompok): $F = S^2_1 / S^2_2$;
 2. uji Bartlett (lebih dari dua kelompok): $M = (n-k) * \ln(V_p) / (k-1)$;
 3. uji Chi-square homogenitas (antar kelompok): $X^2 = \sum ((O_1 - E_1)^2 / E_1)$.
- ### 3. Uji T

Uji T bertujuan untuk mengevaluasi koefisien regresi secara individual. Hal ini dilakukan untuk menentukan signifikansi pengaruh masing-masing variabel bebas terhadap variabel terikat, dengan maksud bahwa variabel bebas yang lain tetap tidak berubah (Studi, Cv, dan Zam 2021).

Langkah-langkah uji t:

- a. uji-t satu sampel: $t = (\bar{x} - \mu) / (s / \sqrt{n})$;
- b. uji-t sampel independen: $t = (\pi_1 - \pi_2) / \sqrt{(s_1^2/n_1 + s_2^2/n_2)}$;
- c. uji-t sampel berpasangan: $t = (\bar{d} / sd) / \sqrt{(n)}$.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

Jenis penelitian yang diterapkan oleh peneliti yaitu penelitian eksperimen. Kegiatan penelitian ini diselenggarakan di SDN Dr. Sutomo I Surabaya yang berada di Kecamatan Tegalsari Kota Surabaya, tepatnya di Jalan Kupang Segunting III No.12 A. Penelitian ini berlangsung pada semester genap tahun ajaran 2024/2025 selama dua hari, yakni pada hari Rabu dan Kamis tanggal 7-8 Mei 2025. Peneliti membagi aktivitas pembelajaran ke dalam sesi untuk kelas kontrol dan kelas eksperimen. Teknik pengambilan data yang diterapkan ialah melalui tes. Penelitian ini mengikuti tiga tahapan, yaitu mengadakan tes awal (*pretest*), selanjutnya melakukan perlakuan, dan diakhiri dengan memberikan tes akhir (*posttest*). Kedua tes ini berbentuk pilihan ganda dan terdiri atas 15 soal yang sama, namun dengan urutan soal yang berbeda. Penelitian ini memanfaatkan media canva sebagai instrumen.

B. Hasil Uji Hipotesis/ Jawaban Pertanyaan Penelitian

1. Uji Validitas Ahli

a. Validitas Modul Ajar

Nama Validator	Butir Indikator												
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	Rata-Rata
Tatik Puspawati, S.Pd.	5	4	5	5	4	4	5	5	5	4	4	5	4,53

Tabel 4.1 Lembar Validasi Modul Ajar

Validasi modul ajar dilakukan oleh satu validator yang menilai 12 indikator dengan skala 1-5. Validator pada penelitian ini yaitu Tatik Puspawati, S.Pd., memberikan skor 4 dan 5 pada setiap indikator yang artinya baik dan sangat baik bisa dipakai tanpa perlu perubahan.

b. Validitas LKPD

Nama Validator	Tatik Puspawati, S.Pd.	
Butir Indikator	1	5
	2	5
	3	5
	4	4
	5	4
	6	5
	7	4
	8	4
	9	4
	10	5
	11	5
	12	4
	13	5
	14	5
	15	5
	16	5
	17	5
	18	5
	19	4
	20	4
	21	5
	Rata-Rata	4,62

Tabel 4.2 Lembar Validasi LKPD

Validasi LKPD dilakukan oleh satu validator yang menilai 21 indikator dengan skala 1-5. Validator pada penelitian ini yaitu Tatik Puspawati, S.Pd., memberikan skor 4 dan 5 pada setiap indikator yang artinya baik dan sangat baik bisa dipakai tanpa perlu perubahan.

c. Validitas Pre-Test

Nama Validator	Butir Indikator										Rata-Rata
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	

4

Tatik Puspawati, S.Pd.	5	4	4	5	4	5	4	5	5	5	4,6
------------------------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	-----

Tabel 4.3 Lembar Validasi Pretest

Validasi *pretest* dilakukan oleh satu validator yang menilai 10 indikator dengan skala 1-5. Validator pada penelitian ini yaitu Tatik Puspawati, S.Pd., memberikan skor 4 dan 5 pada setiap indikator yang artinya baik dan sangat baik bisa dipakai tanpa perlu perubahan.

d. Validitas Post-Test

Nama Validator	Butir Indikator										Rata-Rata
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Tatik Puspawati, S.Pd.	5	4	4	5	4	5	4	5	5	5	4,6

Tabel 4.4 Lembar Validasi Posttest

Validasi *posttest* dilakukan oleh satu validator yang menilai 10 indikator dengan skala 1-5. Validator pada penelitian ini yaitu Tatik Puspawati, S.Pd., memberikan skor 4 dan 5 pada setiap indikator yang artinya baik dan sangat baik bisa dipakai tanpa perlu perubahan.

e. Validitas Ahli Media

Nama Validator	Butir Indikator										Rata-Rata
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	

Friendha Yuanta, M.Pd.	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	4,8
------------------------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	-----

Tabel 4.5 Lembar Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan oleh satu orang validator yang menilai 10 indikator dengan skala 1-5. Validator pada penelitian ini yaitu Friendha Yuanta, M.Pd., memberikan skor 4 dan 5 pada setiap indikator yang artinya baik dan sangat baik bisa dipakai tanpa perlu perubahan.

2. Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk			
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.	
Nilai	Pretest Kontrol	.131	25	.200*	.966	25	.545
	Posttest Kontrol	.124	25	.200*	.960	25	.423
	Pretest Eksperimen	.160	25	.098	.952	25	.272
	Posttest Eksperimen	.158	25	.109	.925	25	.067

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

a. Lilliefors Significance Correction

Gambar 4.1 Hasil Tes Normalitas

Uji normalitas dapat dikatakan normal apabila nilai signifikansi yang didapat diatas 0.05 ($p > 0.05$). Ini dimaksudkan bahwa data yang diuji tidak menunjukkan perubahan yang berarti dibandingkan dengan distribusi normal. Dalam hal ini, jika nilai signifikan dari uji normalitas lebih tinggi dari 0.05, maka data tersebut dianggap berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Pretest

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai	Based on Mean	.140	1	48	.710
	Based on Median	.090	1	48	.765
	Based on Median and with adjusted df	.090	1	44.265	.765
	Based on trimmed mean	.143	1	48	.707

12

Gambar 4.2 Hasil Pretest Homogenitas

Posttest

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai	Based on Mean	3.397	1	48	.071
	Based on Median	2.844	1	48	.098
	Based on Median and with adjusted df	2.844	1	47.628	.098
	Based on trimmed mean	3.239	1	48	.078

4

Gambar 4.3 Hasil Posttest Homogenitas

Uji homogenitas dikatakan homogen jika nilai signifikansi yang didapat sama dengan atau bahkan lebih tinggi dari 0.05 ($p > 0.05$). Ini menandakan bahwa varians di kelompok data yang dianalisis adalah serupa atau tidak berbeda secara signifikan.

3. Uji T

Paired Samples Test

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	PretestKontrol - PosttestKontrol	-19.680	10.750	2.150	-24.117	-15.243	-9.154	24	.000
Pair 2	PretestEksperimen - PosttestEksperimen	-9.600	7.348	1.470	-12.633	-6.567	-6.532	24	.000

5

Gambar 4.4 Hasil Uji T

Uji T dinyatakan berpengaruh apabila nilai signifikansi dari hasil uji T lebih kecil atau sama dengan tingkatan signifikansi yang telah ditentukan (umumnya

5 0.05). Dengan arti lain jika nilai ($p > 0.05$) oleh karena itu, adanya perbedaan yang jelas di antara dua kelompok yang telah diuji, sehingga hipotesis nol (yang menyebutkan tidak adanya perbedaan) dapat ditolak.

C. Pembahasan

42 Hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa pemanfaatan media visual yang berbasis canva memberikan dampak yang positif dan baik dan berarti terhadap pencapaian belajar murid kelas III SDN Dr. Sutomo I Surabaya. Ini menunjukkan bahwa baiknya kualitas media pembelajaran yang diberikan kepada siswa akan sejalan dengan peningkatan hasil belajar yang diperoleh oleh siswa.

D. Keterbatasan Penelitian

15 Dari Penelitian ini terdapat sejumlah keterbatasan yang mengakibatkan hambatan dan mengurangi kualitas hasil penelitian ini. Pembatasan di penelitian ini meliputi hal-hal berikut:

1. keterbatasan literatur dari penelitian sebelumnya yang berhasil diperoleh oleh peneliti;
2. keterbatasan waktu dalam melaksanakan penelitian, dikarenakan sudah diakhir periode semester;
3. keterbatasan pada jumlah responden atau sampel.

2 BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

4 Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti, penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan survei. Tipe penelitian ini ialah penelitian eksperimen, penggunaannya berupa teknik pengumpulan data melalui tes. Rata-rata nilai pencapaian belajar siswa sangat memuaskan karena sudah melampaui batas rata-rata yang telah ditentukan setelah diberikannya perlakuan, seperti memberikan media pembelajaran visual berbasis canva yang telah disiapkan. Kesimpulan dari penelitian ini mengungkapkan penggunaan media visual yang berbasis canva memberikan dampak positif dari capaian belajar murid kelas III SDN Dr. Sutomo I Surabaya. Dengan dibuktikannya analisis data, dari beberapa pengujian yang telah dilakukan. Meliputi uji validitas dari wali kelas dan ahli media, uji prasyarat, serta uji T. Membuktikan bahwa media yang peneliti gunakan ada atau memiliki pengaruh terhadap hasil belajar para siswa.

B. Implikasi

Penelitian ini mengungkapkan bahwa kajian teori Media Visual Canva telah menjelaskan tentang ketertarikan siswa yang berdampak pada perbaikan hasil belajar siswa. Teori ini mengungkapkan bahwa daya tarik media visual berbasis canva berpengaruh terhadap minat dan hasil belajar murid kelas III SDN Dr. Sutomo I Surabaya.

C. Saran

14 Dari hasil analisis dan kesimpulan yang telah dibuat sebelumnya, masih terdapat banyak kekurangan. Oleh karena itu, beberapa saran perlu dipertimbangkan dan dijadikan acuan agar penelitian yang mendatang berkaitan dengan penelitian serupa. Saran dari penelitian ini meliputi hal-hal berikut:

1. peneliti yang akan datang diharapkan untuk terlibat lebih aktif saat berada di lapangan, serta mengumpulkan referensi sebanyak mungkin mengenai penelitian yang serupa dengan apa yang akan dilakukan;
2. dalam penelitian selanjutnya, disarankan untuk mengambil lebih banyak sampel atau responden, agar data yang didapat jadi lebih akurat dalam penelitian tersebut.