

PENGARUH VIDEO PEMBELAJARAN CANVA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV MATA PELAJARAN MATEMATIKA MATERI PECAHAN DI SD NEGERI 101873 DESA BARU

Tio Vanny Azra Pasaribu¹, Safrida Napitupulu²

^{1,2} FKIP Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah Medan

Alamat Email : tiovannyazrapasaribu@umnaw.ac.id, [safrida@umnaw.ac.id](mailto:sufrida@umnaw.ac.id)

ABSTRACT

The objective of this research was to examine the effect and differences in students' learning outcomes through Canva learning video media in mathematics for fourth-grade students at SD Negeri 101873 Desa Baru. This research was motivated by the lack of student interest in mathematics, as it is considered a challenging subject, coupled with the lack of innovative teaching media utilized by teachers, resulting in low student engagement during the learning process. The research employed a quantitative approach with a quasi-experimental design using a non-equivalent control group model. The research was conducted at SD Negeri 101873 Desa Baru during the 2024/2025 academic year, from September 30 to October 5, 2024. The population consisted of all fourth-grade students (40 students), with the sample divided into two groups: 20 students in class IVA (experimental group) and 20 students in class IVB (control group). Data analysis techniques included prerequisite tests (normality and homogeneity tests) and hypothesis testing using a t-test. The research instrument was a multiple-choice test. The results showed a significant effect of Canva learning videos on students' learning outcomes in mathematics on fractions. The t-test calculation revealed that the observed value (2.372) was greater than the table value (2.024) at a significance level of 0.05, leading to the acceptance of H_a and the rejection of H_o . Thus, Canva learning videos were found to significantly influence students' learning outcomes in mathematics on fractions.

Keywords: *Canva Learning Videos, Learning Outcomes, Mathematics, Fractions*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh dan perbedaan hasil belajar siswa melalui media video pembelajaran canva pada mata pelajaran matematika di kelas IV SD Negeri 101873 Desa yang dilatarbelakangi dengan kurangnya minat siswa pada mata pelajaran matematika, matematika dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit dan kurangnya inovatif guru dalam penggunaan media pembelajaran sehingga siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan jenis *quasi eksperimental design* dengan model *nonquivalent control group design*. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 101873 Desa Baru Tahun Ajaran 2024/2025. Waktu penelitian pada tanggal 30 September – 5 Oktober 2024. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV dengan jumlah 40 siswa. Sampel pada penelitian ini adalah kelas IVA berjumlah 20 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas IVB berjumlah 20 siswa sebagai kelas control. Teknik analisis data yang digunakan uji prasyarat analisis menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis menggunakan uji-t. Instrumen dalam penelitian ini adalah lembar tes pilihan ganda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perhitungan uji t terdapat pengaruh yang signifikan pada media video pembelajaran canva terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi pecahan senilai di SD Negeri 101873 Desa Baru dengan nilai ($t_{hitung} > t_{tabel}$) yaitu ($2.372 > 2.024$) pada taraf signifikan 0,05 sehingga H_a diterima dan H_o ditolak. Dengan demikian media video pembelajaran canva dapat memengaruhi hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi pecahan senilai.

Kata Kunci : Video Pembelajaran Canva, Hasil Belajar, Matematika, Pecahan

A. PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting bagi kehidupan manusia dalam meningkatkan sumber daya manusia ke arah yang lebih baik. Sebagaimana yang tercantum dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spriritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Pendidikan adalah proses peningkatan kualitas pengetahuan, sikap, dan perilaku manusia dan tidak hanya mengembangkan kecerdasan, tetapi juga meningkatkan nilai dan karakter moral siswa (Friska et al., 2021). Pendidikan merupakan proses transformasi pengetahuan, keterampilan, dan perilaku seseorang atau sekelompok orang melalui pengajaran dan pelatihan. Pendidikan pada hakikatnya bertujuan untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi pembawaan yang ada dalam diri peserta didik. Potensi-potensi dimaksud diharapkan agar tumbuh dan berkembang sesuai dengan nilai-nilai yang ada di dalam masyarakat dan kebudayaan bangsa (Martiya Nurni Khairita, Ratnawati, 2023). Salah satu bagian penting dari pendidikan adalah kurikulum.

Kurikulum merupakan hal yang sangat penting dalam dunia pendidikan. Tanpa adanya kurikulum siswa tidak akan mencapai tujuan pembelajaran. Seiring dengan perkembangan zaman kurikulum di Indonesia telah mengalami perubahan. Perubahan kurikulum disesuaikan dengan tuntutan zaman dan kebutuhan siswa. Pada saat ini Indonesia menerapkan kurikulum merdeka sebagai kurikulum dalam pembelajaran, yang mana prinsip pelaksanaannya memberikan kebebasan kepada guru dan siswa dalam melaksanakan pembelajaran serta penerapan nilai-nilai Pancasila di dalam pembelajaran (Friska et al., 2023). Kurikulum merdeka yang diluncurkan Kemendikbud Ristek yang di bawah arahan bapak Nadiem Makarim, adalah kurikulum pembelajaran yang berfokus pada bakat dan minat siswa.

Kurikulum merdeka dirancang agar lebih optimal, memberikan waktu yang cukup bagi siswa untuk memahami konsep dan mengembangkan kompetensi. Guru juga memiliki kebebasan dalam memilih berbagai perangkat pembelajaran, sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat siswa. Kurikulum merdeka memiliki karakteristik pembelajaran berbasis proyek. Proyek yang bertujuan untuk memperkuat pencapaian profil pelajar pancasila yang dikembangkan dengan pendekatan berbasis tema. Adapun peran kurikulum sebagai pedoman dan acuan dalam pembelajaran.

Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik atau siswa dengan pendidik atau guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar, yang meliputi guru dan siswa yang saling bertukar informasi (Diahratri, 2022). Guru tanpa murid tidaklah dapat disebut dengan guru begitu juga murid tanpa guru tidaklah patut dikatakan murid, oleh karena itu Jika guru ataupun murid tidak dihadirkan pada proses pembelajaran maka pembelajaran tidaklah dapat terlaksana dan tentu tidak akan dapat melakukan transfer ataupun bertukar informasi antara guru dan murid.

Pembelajaran juga dapat diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan secara sadar yang bersifat interaktif dan terarah antara guru, sumber belajar, lingkungan dan siswa dalam proses belajar untuk mencapai tujuan pendidikan. Proses pembelajaran merupakan suatu kegiatan antara guru dan peserta didik dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Berhasil tidaknya mencapai tujuan pembelajaran ditentukan oleh guru, karena guru tidak hanya menyampaikan pembelajaran, melainkan lebih dari itu, seorang guru harus bisa membimbing peserta didik yang saling tumbuh dan berkembang baik sikap, fisik dan juga psikisnya (Wulandari et al., 2023).

Di dalam pembelajaran terdapat komponen-komponen yang berkaitan erat dengan proses pembelajaran yaitu guru, siswa, tujuan, metode, materi, alat pembelajaran (media), dan evaluasi. Interaksi antar komponen sangat memengaruhi pencapaian tujuan pembelajaran. Jika hanya beberapa komponen yang aktif dan komponen yang lain tidak aktif, maka tujuan pembelajaran tidak akan tercapai. Guru

sebagai fasilitator memiliki peran penting untuk mencapai keberhasilan belajar siswa. maka dari itu, guru diharapkan menjadi kreatif dan mampu menjalankan peran dengan baik sehingga hasil yang diharapkan tercapai. Adapun salah satu cara yang dapat diterapkan guru agar siswa tidak mudah bosan dalam mengikuti pembelajaran yaitu dengan menggunakan media pembelajaran.

Perkembangan serta kemajuan teknologi dalam dunia pendidikan menuntut guru untuk mampu mengaplikasikan teknologi ke dalam media pembelajaran, guru juga dituntut untuk mampu mendesain media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan agar siswa tidak mudah bosan dalam belajar. Penelitian ini mencoba mengambil media sebagai fokus dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Adapun media yang dimaksud ialah segala hal yang berkaitan dengan perangkat keras maupun lunak yang digunakan dalam menyampaikan sebuah isi materi dari berbagai sumber kepada siswa yang berguna untuk merangsang pikiran, perhatian, perasaan, dan minat belajar dimana media dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang menarik dan penggunaannya dinilai efektif (Putri et al., 2024). Oleh karena itu, untuk mencapai tujuan pembelajaran matematika, khususnya yang berkaitan dengan materi pecahan diperlukan pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Media pembelajaran yang baik adalah media yang menarik dan mudah dipahami. Kehadiran media pembelajaran yang memakai teknologi yakni suara, gambar dan video dapat membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru dengan baik. Maka untuk meningkatkan hasil belajar siswa, guru dapat memanfaatkan media pembelajaran seperti media video.

Dimana media video adalah salah satu alat atau media yang mempunyai suara, ada gerakan dan bentuk obyeknya dapat dilihat (Sihombing, 2022). Media video dapat dikatakan media yang paling lengkap dimana, dapat menyajikan informasi dalam bentuk yang menyenangkan, menarik dan mudah dimengerti. Penggunaan media pembelajaran audio visual juga dipercaya dapat meningkatkan gairah belajar yang dimiliki peserta didik, itu dikarenakan media pembelajaran audio visual dapat menciptakan animasi yang menghasilkan suara sekaligus gambar disaat bersamaan (Amelia & Manurung, 2022). Penggunaan media video pembelajaran adalah hal yang tepat yang

dapat digunakan guru dalam proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan media video pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa pada materi yang disampaikan serta dapat menumbuhkan semangat dan menarik perhatian siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat setelah menggunakan media video pembelajaran.

Di abad 21 ini banyak sekali berbagai platform yang dapat digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran, salah satu diantaranya adalah media pembelajaran berbasis aplikasi canva. Aplikasi canva turut serta dalam menciptakan fitur untuk memudahkan penggunaannya dalam mendesain poster, info grafis, presentasi, video pembelajaran dan masih banyak lagi. Canva adalah aplikasi desain online yang menyediakan bermacam desain grafis seperti halnya infografis, ppt, resume, famlet, poster dan lain sebagainya (Carera, 2024). Aplikasi canva dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai media untuk merancang video pembelajaran yang menarik yang dapat membantu siswa berfikir inovatif selama proses pembelajaran dan menciptakan motivasi belajar siswa. Dengan menggunakan aplikasi Canva, guru dapat mengajarkan ilmu pengetahuan, kreativitas, serta keterampilan yang akan didapatkan untuk peserta didik, sehingga media ini juga dapat dimanfaatkan dalam berbagai ranah kehidupan 1(Pelangi, 2020). Melalui aplikasi Canva diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, mengembangkan kreativitas siswa serta memudahkan guru dalam menggunakan media pembelajaran

Berdasarkan observasi awal di kelas IV UPT SPF SD Negeri 101873 Desa Baru Kecamatan Batang Kuis, peneliti memperoleh informasi melalui proses wawancara dengan guru yaitu kurangnya minat siswa pada mata pelajaran matematika, matematika dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit dan kurang disukai oleh siswa serta siswa merasa kesulitan dalam menyerap materi yang disampaikan oleh guru. Berkaitan dengan kesulitan siswa dalam menyerap materi, hal ini dikarenakan materi yang padat dan guru belum pernah menggunakan media video pembelajaran di dalam kelas sehingga siswa merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran di dalam kelas. Hal ini terlihat dari hasil belajar siswa yang rendah. Oleh karena itu, guru harus menciptakan pembelajaran yang menyenangkan agar siswa dapat mengikuti

pembelajaran dengan baik. Dengan adanya video pembelajaran siswa menjadi lebih tertarik dan merasa tidak bosan dalam mengikuti pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

Selain itu, dalam proses pembelajaran guru masih menggunakan media cetak seperti buku, peneliti merasa media cetak seperti buku tidak cukup untuk menumbuhkan minat belajar siswa pada proses pembelajaran sehingga hasil belajar siswa yang ditemukan terbilang rendah. Oleh karena itu peneliti memilih video sebagai media pembelajaran untuk menunjang minat siswa. Video pembelajaran ini dibuat menggunakan aplikasi canva dan di desain semenarik mungkin agar menarik perhatian siswa sehingga siswa dapat memahami materi dengan baik dan mendapatkan nilai yang memuaskan.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti menerapkan media video pembelajaran berbasis Canva sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru pada proses pembelajaran, media video pembelajaran berbasis Canva dapat memberikan suasana belajar yang menyenangkan dan lebih menarik perhatian siswa dalam pelajaran sehingga mendapatkan hasil belajar yang memuaskan.

B. METODE PENELITIAN

Desain Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah jenis penelitian yang menggunakan data berupa angka-angka, mulai dari pengumpulan data, interpretasi data hingga presentasi hasilnya. Sugiyono (2020) menyatakan bahwa penelitian kuantitatif berdasarkan filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu, mengumpulkan data dengan menggunakan instrumen penelitian, menganalisis data secara kuantitatif atau statistik, dan bertujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang dilakukan terhadap variabel yang data-datanya belum ada sehingga perlu dilakukan proses manipulasi melalui pemberian treatment/perlakuan tertentu terhadap subjek penelitian yang kemudian diamati/diukur dampaknya (data yang akan datang) Ahyar Hardani et al., (2020).

Sugiono (2013) membagi *Quasi Experimental Design* menjadi dua model yaitu *Time-Series Design* dan *Nonequivalent Control Group Design*. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Quasi Experimental Design* dengan model *Nonequivalent Control Group Design*. Model ini memerlukan dua kelompok yaitu eksperimen dan kontrol yang kemudian diberikan pre-test sebelum melakukan penelitian guna untuk mengetahui tingkat kemampuan kedua kelompok dan post-test setelah penelitian guna untuk mengetahui keberhasilan atau tidaknya penelitian yang dilakukan.

Pada penelitian ini kelompok eksperimen akan melaksanakan pembelajaran matematika pada materi pecahan menggunakan media video dan kelompok kontrol akan melaksanakan pembelajaran matematika pada materi pecahan menggunakan metode ceramah.

Tabel 1 Desain Penelitian

Jumlah Kelas	Pretest	Perlakuan	Posttest
Kelas Eksperimen	X ₁	T	Y ₁
Kelas Kontrol	X ₂	O	Y ₂

Keterangan:

X₁ : Pemberian pretest kelas eksperimen

Y₁ : Pemberian posttest kelas eksperimen

X₂ : Pemberian pretest kelas kontrol

Y₂ : Pemberian posttest kelas kontrol

T : Perlakuan dengan menggunakan Video Pembelajaran Canva

O : Perlakuan yang tidak menggunakan Video Pembelajaran Canva

Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian di SD Negeri 101873 Desa Baru kelas IV Desa Baru Dusun II, Baru, Kec. Batang Kuis Kab. Deli Serdang, Sumatera Utara. Waktu penelitian di mulai pada bulan Oktober.

Populasi dan Sampel

Populasi

Populasi merupakan bagian penting dalam sebuah penelitian. Amin et al., (2023 : 16) mengatakan populasi adalah seluruh komponen penelitian yang memuat objek dan subjek beserta ciri dan kualitas yang dimiliki. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 101873 Desa Baru yang terdiri dari 2 kelas yaitu kelas IV-A dan IV-B yang berjumlah 60 siswa. Pada

tabel 3.1 dapat dilihat sebaran populasi sebagai berikut.

Tabel 2 Sebaran Populasi

No	Kelas	N
1.	IVA	20
2.	IVB	20
Total		40

Keterangan:

N : Banyak anggota populasi

Sampel

Sample merupakan bagian dari populasi yang telah ditentukan peneliti sebelumnya. Sample yang digunakan pada penelitian ini adalah porbability sampling dengna tipe simple random sampling yaitu teknik pengambilan anggota sampel dari populasi secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi (Sugiono, 2020). Yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas 4-A sebagai kelas eksperimen dan kelas 4-B sebagai kelas kontrol.

Tabel 3 Sebaran Sampel

No	Kelas	N
1.	IVA	20
2.	IVB	20
Total		40

Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengumpulkan data atau informasi yang dapat menjelaskan atau menjawab permasalahan yang diteliti dengan objektif instrumen. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen tes. Tes yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes tertulis pilihan berganda. Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Teknik yang digunakan untuk tes adalah dengan menggunakan *pretest* (awal pembelajaran) dan *posttest* (akhir pembelajaran).

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes untuk mengukur hasil belajar matematika siswa pada materi pecahan senilai. Tes diberikan di awal dan di akhir pembelajaran terdiri dari 20 butir soal yang berbentuk pilihan berganda.

Tabel 3. 4 Kisi-kisi Tes Hasil Belajar Siswa

Indikator	Kriteria Bloom					Jumlah Soal
	C2	C3	C4	C5	C6	
Siswa dapat membandingkan pecahan senilai menggunakan gambar dan simbol matematika	4, 7, 9, 11, 13, 16, 19, 20					8
Siswa dapat menerapkan pecahan senilai menggunakan		3, 17				2

gambar dan simbol matematika						
Siswa dapat menganalisis cara mencari pecahan senilai			1, 6, 10, 12, 14, 15			6
Siswa dapat mengevaluasi pecahan yang menggunakan gambar dan simbol matematika				5,18		2
Siswa dapat mengkreasikan pecahan yang menggunakan gambar dan simbol matematika					2, 8	2
Jumlah						20

Keterangan:

C2 = Memahami C3 = Menerapkan C4 = Menganalisis C5 = Mengevaluasi
 C6 = Menciptakan

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa soal tes yang dibuat sebanyak 20 butir soal yang harus diuji cobakan terlebih dahulu. Dari 30 soal tersebut, peneliti hanya menggunakan 20 soal yang telah dinyatakan valid dan reabel dengan kriteria tertentu.

Uji Validitas

Uji validitas merupakan kemampuan dari indikator-indikator untuk mengukur kevalidan instrumen tes, uji kevalidan menggunakan rumus korelasi *pearson product-moment* yaitu:

$$r_{bis} = \frac{M_p - M_t}{S_t} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

Keterangan:

r_{bis} = koefisien korelasi biserial antara skor butir dengan skot total
 M_p = skor rata-rata hitung untuk butir yang menjawab benar
 M_t = skor rata-rata dari skor total
 S_t = standar deviasi skor total
 p = proposi siswa yang jawaban benar untuk butir soal
 q = proposi siswa yang jawaban salah untuk butir soal

Dari 30 soal tes yang di uji cobakan terdapat 20 soal yang valid. Perhitungan terdapat pada halaman 46.

Uji Realibilitas

Uji reabilitas memberitahukan konsisten dalam mengukur gejala yang sama. Untuk menghitung uji reabilitas tes berbentuk pilihan ganda digunakan rumus KR 21, dengan rumus:

$$r_{11} = \frac{k}{(k-1)} \left(1 - \frac{M(k-M)}{k S_e^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = Koefisien reliabilitas
 k = Banyaknya butir soal
 M = Rata-rata skor total
 S_t^2 = Varians skor total

Dari 30 soal tes yang akan di uji cobakan terdapat 20 soal yang reabel. Perhitungan dapat dilihat pada halaman 47.

Prosedur Penelitian

Pada penelitian ini adapun prosedur yang dilaksanakan sebagai berikut:

1. Tes

Tes merupakan salah satu alat yang digunakan untuk melakukan pengukuran terhadap kemampuan peserta didik dalam penguasaan materi pelajaran (Rudini, 2020). Tes yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes tertulis. Tes digunakan untuk mengetahui skor kemampuan siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan video pembelajaran Canva serta untuk mengukur kemampuan siswa dalam penguasaan materi pecahan. Tes yang digunakan dengan 2 jenis yaitu *pretest* dan *posttest*. *Pretest* digunakan sebelum penggunaan video pembelajaran canva diterapkan, sedangkan *posttest* digunakan setelah siswa mengikuti pembelajaran dengan menerapkan video pembelajaran canva. Tes diberikan sebanyak 20 butir soal yang berbentuk pilihan berganda.

2. Dokumentasi

Dokumentasi yaitu data-data catatan berupa dokumen atau arsip yang sesuai dengan masalah yang diteliti. Instrumen untuk metode dokumentasi yaitu berupa data siswa dan pengambilan gambar pada saat penelitian.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data untuk hasil belajar yang di gunakan adalah analisis perbedaan dengan menggunakan rumus uji "t". Sebelum di lanjutkan uji "t", maka terlebih dahulu di lakukan uji normalitas dan homogenitas varians kedua kelompok.

1. Uji Prasyarat

Uji prasyarat ini dilakukan untuk mengetahui kenormalan dan kehomogenan data dari sampel yang di teliti, berikut langkah-langkah yang di lakukan uji prasyarat:

1. Mengurutkan data dari yang terkecil hingga terbesar dan dari menyusunnya dalam tabel distribusi frekuensi data tunggal.
2. Menentukan skor nilai rata-rata.

Keterangan:

\bar{X} = Mean (Rata-rata)

X_i = Jumlah nilai X ke i sampai ke n
 n = Jumlah Individu

3. Menentukan varians dan simpangan baku.

$$S^2 = \frac{\sum (x_i - \bar{x})^2}{n - 1} \text{ dan } S = \sqrt{\frac{\sum (x_i - \bar{x})^2}{n - 1}}$$

Keterangan:

\bar{X} = Rata-rata
 X = Data ke i
 n = Banyak Data
 S^2 = Varians
 S = Simpang Baku

2. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah suatu bentuk pengujian untuk mengetahui apakah data hasil penelitian berasal dari distribusi yang normal atau tidak. Uji yang digunakan adalah uji normalitas Liliefors. Adapun langkah-langkah dalam uji Liliefors adalah sebagai berikut:

1. Hitung rata-rata
2. Mencari bilangan baku dengan menggunakan rumus

$$Z_i = \frac{X_i - \bar{x}}{S}$$

keterangan:

X_i = data ke - i

S = Simpang Baku (standard deviasi)

3. Menghitung peluang $F(Z_i) = P(Z \leq Z_i)$ dengan menggunakan daftar distribusi normal baku.

4. Selanjutnya, dihitung proporsi Z_i, Z_2, \dots, Z_n yang lebih kecil atau sama dengan Z_1 jika proporsi ini ditanyakan oleh $S(Z_1)$ maka,

$$S(Z_1) = \frac{\text{banyaknya } Z_1, Z_2, \dots, Z_n \leq Z_1}{n}$$

5. Menghitung selisih $F(Z_i) - S(Z_i)$, kemudian tentukan harga mutlakanya.
6. Menghitung harga terbesar dari selisih harga mutlak $FZ_i - SZ_i$ di nyatakan L_0 .
7. Mengambil L_0 yaitu harga paling besar di antara harga mutlak. Dengan kriteria jika $L_0 \leq L_{\text{tabel}}$ maka tabel berdistribusi normal, dan jika $L_0 \geq L_{\text{tabel}}$ maka sampel tidak berdistribusi normal.

a. Uji Homogenitas

Untuk menghitung homogenitas dalam penelitian ini di gunakan *Uji Fisher*. Adapun langkah-langkah uji f sebagai berikut:

1. Menghitung setiap varians (S^2)

$$S^2 = \frac{n \sum fixi^2 - (\sum fixi)^2}{n(n-1)}$$

2. Menghitung F_{hitung}

$$F_{\text{hitung}} = \frac{\text{variens terbesar}}{\text{variens terkecil}}$$

3. Menghitung derajat kebebasan

$dk_1 = n_1^{-1}$
 $dk_2 = n_2^{-1}$

4. Menentukan taraf signifikan 5% = **0.05**
5. Menentukan kriteria pengujian

Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka data tersebut berdistribusi homogen.

Jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ maka data tersebut tidak berdistribusi homogen.

(Sudjana, 2005)

b. Uji Hipotesis

Setelah dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas, maka selanjutnya dilakukan uji hipotesis terhadap hasil belajar siswa, analisis data dilakukan dengan Adapun hipotesis yang akan di uji peneliti sebagai berikut:

$H_0 : \mu_1 = \mu_2$: Tidak terdapat pengaruh video pembelajaran canva terhadap hasil belajar siswa kelas IV mata pelajaran matematika materi pecahan di SD Negeri 101873 Desa Baru

$H_a : \mu_1 > \mu_2$: Terdapat pengaruh video pembelajaran canva terhadap hasil belajar siswa kelas IV mata pelajaran matematika materi pecahan di SD Negeri 101873 Desa Baru

Pengujian hipotesis dapat digunakan dengan rumus:

$$t_{hitung} = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{S^2}{n_1} + \frac{S^2}{n_2}}} \quad \text{dengan} \quad S = \frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

keterangan:

- S : Varians kedua kelompok sampel
- t : Harga "t" hasil perhitungan
- \bar{x}_1 : Nilai rata-rata hasil belajar siswa kelompok eksperimen.
- \bar{x}_2 : Nilai rata-rata hasil belajar siswa kelompok kontrol.
- n_1 : Jumlah siswa dalam kelompok eksperimen
- n_2 : jumlah siswa dalam kelompok kontrol.
- S_1^2 : Varians hasil belajar kelompok eksperimen.
- S_2^2 : Varians nilai hasil belajar kelompok kontrol.

Untuk $\alpha = 0,05$ dan $dk = n_1 + n_2 - 2$.

Apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak dan apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_a ditolak dan H_0 diterima.

C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN
Hasil Penelitian Analisis Data Instrumen
Uji Validitas Soal Tes Hasil Belajar

Sebelum dilakukan penelitian ke SD Negeri 101873 Desa Baru, peneliti melakukan uji coba tes terlebih dahulu yang terdiri dari 30 soal pilihan ganda kepada peserta didik kelas

IV MIS YPRA. Setelah dilakukan uji coba, maka hasil yang valid diperoleh sebanyak 20 soal. Adapun hasil analisis butir soal tes hasil belajar dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 5 Hasil Analisis Validitas Soal

No	Uji Validitas	Keterangan
1	0,24	Tidak Valid
2	-0,12	Tidak Valid
3	0,61	Valid
4	0,34	Valid
5	0,30	Valid
6	0,32	Valid
7	0,12	Valid
8	0,30	Valid
9	0,34	Valid
10	0,34	Valid
11	-0,00	Tidak Valid
12	-0,15	Tidak Valid
13	0,41	Valid
14	-0,09	Tidak Valid
15	0,56	Valid
16	-0,12	Tidak Valid
17	0,56	Valid
18	-0,09	Tidak Valid
19	-0,26	Tidak Valid
20	0,55	Valid
21	0,37	Valid
22	0,25	Valid
23	0,34	Valid
24	0,25	Valid
25	-0,06	Tidak Valid
26	0,54	Valid
27	0,25	Valid
28	0,01	Tidak Valid
29	0,22	Valid
30	0,25	valid

Hasil perhitungan uji coba instrumen, R tabel adalah tabel berisi angka yang digunakan untuk menguji hasil validitas pada data penelitian. Suatu data dianggap valid jika instrumen penelitian dapat dipercaya kebenarannya dan tepat mengukur apa yang seharusnya diukur. Berdasarkan tabel 4.1 hasil analisis validitas soal, maka diperoleh hasil perhitungan uji validitas sebagai berikut:

Tabel 6 Hasil Uji Validitas Butir Soal

4.1.1 Reliabilitas Instrumen

Berdasarkan uji validitas dari 30 soal, ditemukan bahwa 20 soal diantaranya valid. Selanjutnya, reabilitas dari soal-soal tersebut di uji. Reabilitas adalah kemampuan suatu tes untuk tetap konsisten ketika diulang-ulang pada subjek dan kondisi yang sama, sehingga dapat memberikan hasil yang relatif sama. Adapun hasil dari analisis, maka nilai reabilitas soal hasil belajar dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 7 Hasil Uji Reliabilitas Butir Soal

No	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
20	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
21	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
22	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
23	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
24	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
25	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Korelasi Item/Total	0,83																													
N	20																													
Valid Item/Total	0,83000																													
Korelasi Item/Item	0,74000																													
Valid Item/Item	0,74000																													

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 30 September s/d 05 Oktober 2024 di kelas IV-A dan IV-B SD Negeri 101873 Desa Baru semester ganjil pada tahun pelajaran 2023/2024. Penelitian ini

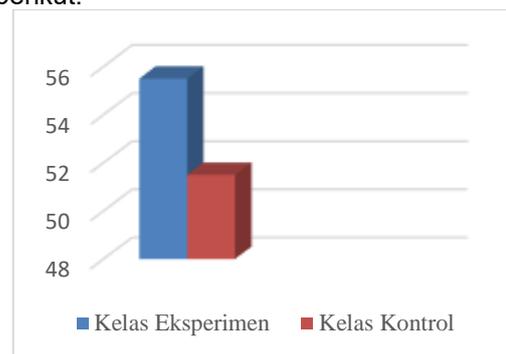
dilaksanakan bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video pembelajaran pada aplikasi canva terhadap hasil belajar siswa pada materi pecahan senilai, maka hasil penelitian yang telah dilakukan yaitu hasil belajar siswa dengan menggunakan media video pembelajaran aplikasi canva sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Adapun instrumen yang digunakan pada penelitian ini yaitu instrumen tes berupa soal pilihan ganda yang berjumlah 20 soal. Sebelum melaksanakan prosedur yang akan dilakukan di dalam kelas yaitu pembelajaran dengan menggunakan video pembelajaran canva, terlebih dahulu peneliti melakukan *pretest* (tes awal). Tujuannya adalah untuk mengetahui kemampuan awal masing-masing kelas. Sedangkan *posttest* diberikan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah dilakukan pembelajaran atau perlakuan yang berbeda pada dua kelompok sampel. Berikut ini adalah data *pretest* hasil belajar siswa yang diberikan di kelas eksperimen dan kelas kontrol:

Tabel 8 Rekapitulasi Data Pretest Hasil Belajar Siswa Pada Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol

Kelas	Nilai Rata-rata
Eksperimen	55,5
Kontrol	51,5

Berdasarkan tabel *pretest* hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka diperoleh diagram batang sebagai berikut:



Gambar 1 Nilai Rata-rata Pretest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

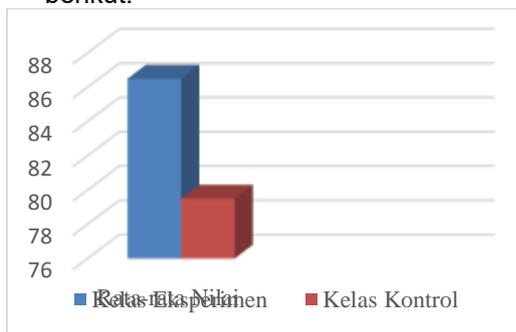
Berdasarkan diagram di atas, maka dapat dilihat bahwa perolehan nilai rata-rata *pretest* pada kelas eksperimen yaitu 55,5 sedangkan pada kelas kontrol siswa memperoleh nilai rata-rata yaitu 51,5. Hal ini membuktikan bahwa nilai rata-rata *pretest* siswa di kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan di kelas kontrol. Adapun hasil

nilai rata-rata *posttest* dalam kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 9 Rekapitulasi Data Posstest Hasil Belajar Siswa Pada Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol

Kelas	Nilai Rata-rata
Eksperimen	86,5
Kontrol	79,5

Berdasarkan tabel *posttest* hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka diperoleh diagram batang sebagai berikut:



Gambar 2 Nilai Rata-rata Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Berdasarkan diagram di atas dapat dilihat perolehan nilai keseluruhan *posttest* pada kelas eksperimen diperoleh 86,5 sedangkan pada kelas kontrol diperoleh nilai 79,5 hal ini membuktikan bahwa nilai *posttest* siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

4.2.1 Analisis Hasil Penelitian

Sebelum melakukan uji t dan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat. Uji prasyarat ini merupakan konsep dasar untuk menentukan uji statistik mana yang diperlukan, yaitu uji homogenitas variansi populasi dan uji normalitas untuk sebaran data hasil penelitian. Uji prasyarat ini dilakukan menggunakan excel adalah sebagai berikut:

a. Uji Normalitas

Dalam penelitian ini uji normalitas yang digunakan yaitu uji Liliefors. Tujuan dari uji normalitas adalah untuk mengetahui apakah sampel berasal dari populasi berdistribusi normal atau tidak. Untuk mengetahui bahwa sampel berdistribusi normal jika dipenuhi $L_{hitung} < L_{tabel}$ pada taraf $\alpha = 0,05$. Hasil perhitungan uji normalitas data secara ringkas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 10 Uji Normalitas Posttest

Data	Kelas	L_{hitung}	L_{tabel}	Keterangan
Posttest	Eksperimen	0,16	0,19	Normal

	Kontrol	0,13	0,19	Normal
--	---------	------	------	--------

Berdasarkan tabel 4.5 diperoleh uji normalitas *posttest* pada kelas eksperimen $L_{hitung} = 0,16$ dan kelas kontrol $L_{hitung} = 0,13$, untuk $n = 20$ pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan nilai $L_{tabel} = 0,19$. Sehingga diperoleh $L_{hitung} < L_{tabel}$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kedua sampel kelas berasal dari distribusi normal. Perhitungan dapat dilihat di lampiran 13 dan 14.

b. Uji homogenitas

Setelah mengetahui bahwa sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal, langkah selanjutnya adalah melakukan uji homogenitas. Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah kedua sampel memiliki varian yang sama. Adapun uji homogenitas dalam penelitian menggunakan *Uji Fisher* sebagai uji homogenitas.

Kriteria pengujian yang peneliti gunakan yaitu, jika kedua kelompok dikatakan homogen apabila $F_{hitung} < F_{tabel}$ diukur pada taraf signifikan = 0,05. Berikut ini disajikan data uji homogenitas *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 11 Uji Homogenitas

No	Data Kelas	Varian s	F_{hitung}	F_{tabel}	Keterangan
1	Eksperimen	92,36	1.03	2.15	Homogen
2	Kontrol	89,21	5		

Berdasarkan tabel 4.6 dapat dilihat bahwa hasil belajar matematika siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh $F_{hitung} = 1.035$ untuk $n = 20$ pada taraf signifikan 0,05 dan $L_{tabel} = 2.15$ sehingga diperoleh bahwa $F_{hitung} < F_{tabel}$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kedua kelas memiliki varian yang sama atau homogen. Perhitungan dapat dilihat di lampiran 15 dan 16.

c. Uji hipotesis

Setelah melakukan uji prasyarat analisis data hasil belajar kedua sampel yang memiliki sebaran berdistribusi normal dan homogen, selanjutnya dilakukan uji hipotesis. Uji ini dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh video pembelajaran aplikasi canva terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi pecahan senilai. Karena data berasal dari populasi yang berdistribusi normal dan memiliki variansi yang homogen maka pengujian hipotesis ini menggunakan uji t.

Adapun hipotesis yang akan di uji peneliti sebagai berikut:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh video pembelajaran canva terhadap hasil belajar siswa kelas IV mata pelajaran matematika materi pecahan di SD Negeri 101873 Desa Baru

H_a : Terdapat pengaruh video pembelajaran canva terhadap hasil belajar siswa kelas IV mata pelajaran matematika materi pecahan di SD Negeri 101873 Desa Baru

Dengan kriteria pengujian yaitu: jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak, sedangkan jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak pada taraf signifikan $\alpha = 0.05$

Berikut ini disajikan data uji hipotesis posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 12 Uji Hipotesis

No	Kelas	Varians	t_{hitung}	t_{tabel}
1	Eksperimen	9,52	2,372	2,024
2	Kontrol			

Dari analisis data diperoleh $t_{hitung} = 2,372$ dan diperoleh $t_{tabel} = 2.024$. jadi hasil perhitungan hipotesis posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,372 > 2,024$. Dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh video pembelajaran menggunakan aplikasi canva terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 101873 Desa Baru. Perhitungan dapat dilihat di lampiran 17.

Pembahasan

Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui keefektifan media video pembelajaran canva dalam hasil belajar siswa sehingga menghasilkan perubahan yang berbeda dalam hasil belajar siswa yang sebelumnya di kelas IV SD Negeri 101873 Desa Baru.

Media video pembelajaran canva pada mata pelajaran matematika di kelas IV SD Negeri 101873 Desa Baru merupakan media baru yang digunakan dalam pembelajaran. Sebagai media pembelajaran baru video pembelajaran canva mendapat perhatian dan antusias yang ditunjukkan dari respon siswa dan hasil belajar yang meningkat.

Penelitian pengaruh media video pembelajaran canva pada mata pelajaran

matematika di kelas IV SD Negeri 101873 Desa Baru menggunakan dua kelas, yaitu kelas IV A sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 20 siswa dan kelas IV B sebagai kelas kontrol dengan jumlah 20 siswa, sehingga total seluruhnya 40 siswa.

Penelitian diawali dengan melakukan pretest dimana siswa diberi soal tes awal untuk mengetahui kemampuan awal yang dimiliki setiap siswa. Pada tahap ini peneliti menemukan nilai rata-rata siswa kelas IV A 55,5 dan nilai rata-rata siswa kelas IV B 51,5 yang berarti kedua kelas memiliki nilai rata-rata sangat rendah. Setelah diketahui kemampuan awal siswa kedua kelas, selanjutnya siswa diberikan pembelajaran dengan perlakuan yang berbeda pada materi Pecahan Senilai pada pelajaran matematika, yaitu kelas IV A sebagai kelas eksperimen menggunakan media video pembelajaran canva dan kelas IV B sebagai kelas kontrol menggunakan media buku paket dan papan tulis.

Pada tahap akhir pembelajaran peneliti melakukan posttest yaitu tes akhir kemampuan belajar siswa. Pada tes ini peneliti mendapatkan nilai rata-rata siswa kelas IV A 86,5 dan kelas IV B 79,5, hasil tes tersebut membuktikan bahwa media video pembelajaran canva dapat menjadi media pembelajaran yang alternatif dan memberikan perubahan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hasil perhitungan diperoleh posttest $t_{hitung} = 2,372$ dan $t_{tabel} = 2,02$, berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$ oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Dengan demikian, video pembelajaran canva pada materi pecahan senilai di kelas IV SD Negeri 101873 Desa Baru terdapat perubahan terhadap hasil belajar siswa.

Sejalan dengan pendapat Badudu Zain dalam (Munthe & Lubis, 2022) Pengaruh adalah daya yang menyebabkan sesuatu terjadi, dalam arti sesuatu yang dapat membentuk atau mengubah sesuatu yang lain dengan kata lain pengaruh merupakan penyebab sesuatu terjadi atau dapat mengubah sesuatu ke bentuk yang kita inginkan

Hasil penelitian di atas menjelaskan bahwa media video pembelajaran canva memberikan kontribusi yang signifikan terhadap perbedaan hasil belajar siswa pada materi pecahan senilai di kelas IV SD Negeri 101872 Desa Baru yaitu siswa lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan menggunakan media video pembelajaran canva, siswa lebih aktif ketika proses

pembelajaran berlangsung, dan siswa mampu menyelesaikan tugas yang diberikan pada pokok materi pembahasan yang disampaikan. Selain itu, hasil yang didapatkan juga merupakan pembelajaran yang efektif di dalam kelas dan bekerjasama yang aktif antara guru dan siswa ataupun antar sesama siswa itu sendiri.

D. KESIMPULAN

1. Media video pembelajaran canva pada mata pelajaran matematika di kelas IV SD Negeri 101873 Desa Baru merupakan media baru yang digunakan dalam pembelajaran. Sebagai media pembelajaran baru video pembelajaran canva mendapat perhatian dan antusias yang ditunjukkan dari respon siswa dan hasil belajar yang berubah menjadi lebih baik.

Penelitian pengaruh media video pembelajaran canva pada mata pelajaran matematika di kelas IV SD Negeri 101873 Desa Baru menggunakan dua kelas, yaitu kelas IV A sebagai kelas eksperimen dan kelas IV B sebagai kelas kontrol. Penelitian diawali dengan melakukan pretest dimana siswa diberi soal tes awal untuk mengetahui kemampuan yang dimiliki setiap siswa. Pada tahap ini peneliti menemukan nilai rata-rata siswa kelas IV A 55,5 yang berarti sangat rendah.

Setelah melakukan pembelajaran menggunakan video canva di kelas IV A SD Negeri 101873 Desa Baru peneliti melakukan posttest yaitu tes akhir kemampuan belajar siswa. Pada tes ini peneliti mendapatkan nilai rata-rata siswa kelas IV A meningkat menjadi 86,5. Hal ini menunjukkan bahwa media video pembelajaran canva pada mata pelajaran matematika di kelas IV A SD Negeri 101873 Desa Baru berpengaruh pada hasil belajar siswa.

2. Perubahan yang didapatkan dari respon belajar siswa menggunakan media video pembelajaran canva di kelas IV A SD Negeri 101873 Desa Baru selaras dengan perbedaan nilai rata-rata hasil belajar siswa dari sebelum menggunakan media video pembelajaran canva dan setelah menggunakannya; yaitu nilai rata-rata sebelum 55,5 dan setelah 86,5. Selain itu, hasil perhitungan yang diperoleh posttest $t_{hitung} = 2,372$ dan $t_{tabel} = 2,02$, berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$ oleh karena itu dapat disimpulkan

bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Dengan demikian, perbedaan hasil belajar yang didapatkan siswa pada video pembelajaran canva terhadap hasil belajar siswa pada materi pecahan senilai di kelas IV SD Negeri 101873 Desa Baru terdapat perbedaan yang signifikan..

DAFTAR PUSTAKA

- Agusti, N. M., & Aslam, A. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5794–5800. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3053>
- Amelia, C., & Manurung, A. S. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Audiovisual Powtoon terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 4346–4355. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2848>
- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Arrahim, Sugiharti, R. E., & Hanayulianti. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 6(2), 208–218. <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jippsd/indexDOI:https://doi.org/10.24036/jippsd.v6i2208>
- Carera, F. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Berbantuan Aplikasi Canva terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD PAB 23 Patumbak. *Journal on Education*, 06(03), 16695–16706.
- Diahratri, K. (2022). Efektivitas Penggunaan Youtube Sebagai Media Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Informatika STKIP PGRI Pacitan. Skripsi. Pacitan. *Khusnul Diahratri.2022*, 5(3), 248–

- 253.
- Djabba, R., & Ilmi, N. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Publikasi Pendidikan*, 12(3), 264. <https://doi.org/10.26858/publikan.v12i3.35491>
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 4.
- Faridah Hayati, T. U. (2020). Analisis Media Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva Dalam Pembelajaran Bangun Datar Di Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional MIPA UNIBA 2022*, 8–15.
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97. http://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084/660
- Friska, S. Y., Amanda, M. T., Novitasari, A., & Prananda, G. (2021). Pengaruh Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Muatan Pembelajaran IPA Kelas IV Di SD Negeri 08 Sungai Rumbai. *PENDIPA Journal of Science Education*, 6(1), 250–255. <https://doi.org/10.33369/pendipa.6.1.250-255>
- Friska, S. Y., Apreasta, L., & Airin. (2023). Pengembangan Video Animasi Matematika Materi Luas Menggunakan Aplikasi Canva Kelas IV Sekolah Dasar dalam Kurikulum Merdeka. *CONSILIUM Journal: Journal Education and Counseling*, 3(1), 206–216. <https://unars.ac.id/ojs/index.php/consilium/article/view/3232>
- Gawise, G., Nurmaya, G, A. L., Jamin, M. V., & Azizah, F. N. (2022). Peranan Media Pembelajaran dalam Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 3575–3581. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2669>
- Martiya Nurni Khairita, Ratnawati, dan I. F. (2023). Indonesia, Bahasa Pada, Materi Asal-usul Merdeka, Kurikulum Iv, Kelas Dasar, Sekolah. *Jurnal IKA: PGSD UNARS*, 13(2), 149–160.
- Miftahul Jannah, F. N., Nuroso, H., Mudzanatun, M., & Isnuryantono, E. (2023). Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1). <https://doi.org/10.20961/jpd.v11i1.72716>
- Mufti, N. N., Pranata, O. H., & M, M. R. W. (2020). Studi Literatur: Tangram Sebagai Media Pembelajaran Geometri. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 5(2), 93–99.
- Munthe, Y. U., & Lubis, F. A. (2022). Pengaruh dan Efektivitas Media Sosial pada Proses Pengumpulan Zakat, Infaq, dan Sedekah: Studi Kasus di Lembaga Amil Zakat Al-Washliyah Beramal (LAZ WASHAL)) Sumatera Utara Yusnita. *Jurnal Ilmu Komputer, Ekonomi dan Manajemen (JIKEM)*, 2(1), 2240–2241.
- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 79–96. <http://www.openjournal.unpam.ac.id/index.php/Sasindo/article/view/8354>
- Putri, W. M., Habiba, S., Maritim, U., & Ali, R. (2024). *Development of Peti Ilmu Persuasi Learning Media for Persuasing Text Material for Students of Class VIII State Junior High School 7 Tanjungpinang in Academic Year*. 8(1), 44–48. <https://doi.org/10.36526/js.v3i2.2983>
- Robbany Arham, H. (2022). Analisis Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Matematika Dasar. *Didactical Mathematics*, 4(2),

- 314–322.
<https://doi.org/10.31949/dm.v4i2.2148>
- Rudini, M. (2020). Efektivitas Analisis Butir Soal Mata Pelajaran Matematika pada Siswa Kelas IV dalam Meningkatkan Kualitas Guru di SDN Sabang. *Tolis Ilmiah: Jurnal Penelitian*, 2(1), 17–27.
https://ojs.umada.ac.id/index.php/Tolis_Ilমiah/article/view/90
- Sihombing, C. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(02), 289–294.
<https://doi.org/10.47709/educendikia.v2i02.1644>
- Tri Wulandari, & Adam Mudinillah. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102–118.
<https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>
- Ummah, K. R. (2023). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal DIDIKA: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 306–315.
<https://doi.org/10.29408/didika.v9i2.24084>
- Wicaksono, B., & Artha, L. F. (2022). Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Dalam Pembelajaran Online. *Laplace : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 61–74.
<https://doi.org/10.31537/laplace.v5i1.672>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936.
<https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Yanti, W. T., & Fauzan, A. (2021). Desain Pembelajaran Berbasis Mathematical Cognition Topik Mengenal Bilangan untuk Siswa Lamban Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6367–6377.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1728>
- Yuliana, D., Baijuri, A., Suparto, A. A., Seituni, S., & Syukria, S. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Video Pembelajaran Kreatif, Inovatif, Dan Kolaboratif. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 6(2), 247–257.
<https://doi.org/10.37792/jukanti.v6i2.1025>