PENERAPAN PENGGUNAAN MEDIA GAMES DIGITAL BERBANTU APLIKASI CANVA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PAA KELAS IV SDN 03 SINGKAWANG

Akbarudin[1] , Eka Murdani[2] , Evinna Cinda Hendriana[3]
[1,2,3]Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan
Institut Sains dan Bisnis Internasional Singkawang
[1]akbarpmkt@gamil.com, [2]ekamurdani@gmail.com, [3]evinnacinda@yahoo.com

ABSTRACT

This research aims to: 1) 1. To test whether there is an effect of the application of the use of digital games assisted by the Canva application on social studies learning outcomes in grade IV students of SDN 03 Singkawang; 2) To measure whether there is an increase in IPAS learning outcomes with the application of the use of digital media games assisted by the Canva application. The experimental research used in this study is in the form of quasi-experimental. The design or planning in this study is using One Group Pretest-Posttest Design. The population in this study is grade IV students of SDN 03 Singkawang. The sampling technique used in this study is total sampling. Prerequisite test using normality test using SPPS. The significance level for the first hypothesis test used a single-sample t-test, for the second hypothesis test using the N-Gain test. The results of the study show that: 1) There is an influence of the application of application-assisted digital games media Canva on the learning outcomes of social studies students. This is evidenced by the results of the sample test, which is a value of 0.00, while a value of 0.5 thus $t_{hitung} t_{tabel} t_{hitung} \geq t_{tabel}$*. So that has a high influence on student learning outcomes; 2) there is an increase in student learning outcomes. This is evidenced by the test results N-Gain obtained 0.51 so that it is in the medium category with a percentage of 51%.*

Keyword : Implementation of Digital Games Media, Canva Application, Learning Outcomes

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan: 1) 1. Untuk menguji apakah terdapat pengaruh penerapan penggunaan media games digital berbantu apliksi canva terhadap hasil belajar IPAS pada siswa kelas IV SDN 03 Singkawang; 2) Untuk mengukur apakah terdapat peningkatan hasil belajar IPAS dengan penerapan penggunaan media games digital berbantu aplikasi canva. Penelitian eksperimen yang digunakan pada penelitian ini berbentuk *quasi experimental*. Desain atau perencanaan dalam penelitian ini yaitu menggunakan *one group pretest-posttest design*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 03 Singkawang. Teknik pengambilan sampel yang digunakan pada penelitian ini yaitu Sampling total. Uji prasyarat menggunakan uji normalitas menggunakan *SPPS.* Taraf signifikansi untuk pengujian hipotesis pertama menggunakan uji t satu sampel, untuk pengujian hipotesis kedua menggunakan uji N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) terdapat pengaruh penerapan media games digital berbantuan aplikasi *canva*

terhadap hasil belajar IPAS siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji t sau sampel yakni nilai t_{hitung} yaitu0,00 , sedangkan nilai t_{tabel} yaitu 0,5 dengan demikian $t_{hitung} \geq t_{tabel}$. Sehingga berpengaruh tinggi terhadap hasil belajar siswa; 2) terdapat peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji *N-Gain* diperoleh 0,51 sehingga masuk kategori sedang dengan persentase 51%.

Kata Kunci: Penerapan Media Games Digital, Aplikasi Canva, Hasil Belajar

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan fondasi penting dalam membentuk masa depan generasi muda. Di era informasi dan teknologi yang terus berkembang, penggunaan media pembelajaran telah menjadi bagian integral dari proses pendidikan di berbagai tingkat, termasuk di sekolah dasar.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan atau informasi tertentu antara peserta didik dengan guru, sehingga dapat menarik perhatian, minat, pikiran, perasaan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran (Kristanto, 2016).

Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu guru dalam kegiatan pembelajaran dalam bentuk visual seperti gambar, objek, model dan sebagainya. Penggunaan media pembelajaran digital dalam pendidikan memiliki potensi untuk mengubah paradigma tradisional pembelajaran, membawa pengalaman belajar yang lebih menarik, kolaboratif, dan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Media pembelajaran digital memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri maupun berkolaborasi, mengeksplorasi materi dengan cara yang interaktif, dan mengembangkan keterampilan yang relevan dengan dunia digital yang terus berkembang (Nugraha, 2022). Media pembelajaran digital yang digunakan di era saat ini adalah aplikasi canva dengan games ular tangga.

Ilmu yang mempelajari tentang makhluk hidup dan benda mati di lingkungan sekitar serta interaksinya dan mempelajari bagaimana manusia sebagai makhluk individu dan makhluk sosial berinteraksi dengan lingkungannya yaitu Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial

atau disebut dengan IPAS. IPAS adalah penggabungan dari mata pelajaran IPA dan IPS yang memiliki bertujuan agar siswa dapat mempelajari kondisi alam dan sosial pada satu kesatuan (Ismiyah *et al,* 2024).

Berdasarkan hasil prariset, melalui wawancara dengan guru wali kelas IV ditemukan Hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN 03 Singkawang masih ada yang belum memenuhi nilai KKM 65, siswa cepat merasa bosan ketika proses pembelajaran berlangsung sehingga lebih asik bermain sesama temannya, dan media yang diterapkan masih belum terlalu bervariasi.

Berdasarkan hasil prariset, melalui wawancara dengan guru wali kelas IV ditemukan Hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN 03 Singkawang masih ada yang belum memenuhi nilai KKM 65, siswa cepat merasa bosan ketika proses pembelajaran berlangsung sehingga lebih asik bermain sesama temannya, dan media yang diterapkan masih belum terlalu bervariasi. Dari pembatasan masalah peneliti memberikan alternatif yaitu penerapan penggunaan media games digital berbantu aplikasi canva terhadap hasil belajar IPAS pada siswa kelas IV SDN 03 Singkawang.

Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu guru dalam kegiatan pembelajaran dalam bentuk visual seperti gambar, objek, model dan sebagainya. Penggunaan media pembelajaran digital dalam pendidikan memiliki potensi untuk mengubah paradigma tradisional pembelajaran, membawa pengalaman belajar yang lebih menarik, kolaboratif, dan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa.

Digital Games-Based Learning (pembelajaran berbasis game digital) merupakan salah satu strategi dalam mengintegrasikan pemanfaatan teknologi (terutama game digital) untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran berbasis game digital ini memanfaatkan game yang

terdapat pada komputer, laptop, ataupun ponsel sebagai media untuk menyampaikan materi pembelajaran, serta meningkatkan kemampuan pemahaman dan pengetahuan siswa, selain itu juga sebagai sarana evaluasi mengenai materi pembelajaran yang telah diajarkan.

Berdasarkan identifikasi masalah dan kajian empiris tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh hasil belajar IPAS siswa setelah diterapkan penggunaan media games berbantu aplikasi canva dikelas IVA, dan untuk Mengetahui seberapa besar peningkatan penerapan penggunaan media games digital berbantu aplikasi canva terhadap hasil belajar kognitif IPAS pada kelas IVA.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah proses pengumpulan data dengan menggunakan angka-angka sebagai alat menemukan karangan mengenai apa yang akan diteliti. Menurut Sugiyono (Nugroho, U. 2018) Penelitian ini merupakan penelitian pre eksperimen atau disebut sebagai eksperimen yang tidak sebenarnya (semu). Desainnya menggunakan one group pre-test-post-test. Dalam one group pre-test-post-test terdapat pre-test sebelum diberi perlakuan. Langkah-langkah dalam one group pre-test-post-test yaitu:

1. pelaksanaan pre-test untuk mengukur variabel terikat,
2. pelaksanaan perlakuan atau eksperimen, dan
3. pelaksanaan post-test untuk mengukur hasil atau dampak terhadap variabel terikat Desain penelitian.

Mengunakan seluruh populasi sebagai sampel karena populasi kecil yang terdiri hanya satu kelas saja. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN 03 Singkawang yang berjumlah 20 siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes dan observasi

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil

a. Deskripsi data

Deskripsi data adalah gambaran data yang digunakan dalam suatu penelitian. Penelitian ini bertujuan untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan penggunaan Media Games Digital berbantu aplikasi Canva pada materi aku dan kebutuhanku. Setelah melakukan penelitian di SDN 03 Singkawang, peneliti mendapatkan data berupa nilai *Pre-test* dan *Post-test*. Kemudian data tersebut diolah untuk mendapatkan jawaban dari rumusan-rumusan masalah yang ada pada penelitian ini.

Setelah di analisis, diperoleh nilai rata-rata kelas eksperimen *Pre-test* dan *Post-test* yang dimana skor minimum *Pre-test* sebesar 10 dan skor *maximum Pre-test* 50, sedangkan untuk skor *minimum Post-test* diperoleh sebesar 55 dan skor *maximum Post-test* sebesar 85. Setelah mendapat data hasil *Pre-test* dan *Post-test*, kemudian data dianalisis menggunakan uji *descriptive statistic*. Berdasarkan perhitungan didapat hasil belajar IPAS siswa pada soal *Pre-test* dan *Post-test*, setelah dilakukan perhitungan *descriptive statistic* diperoleh nilai rata-rata *Pre-test* sebesar 32,00 dan nilai rata-rata *Post-test* sebesar 67,75. Terlihat hasil belajar siswa meningkat, karena nilai pada skor *Pre-test* ke *Post-test* pada hasil belajar IPAS siswa mengalami peningkatan.

b. Hasil penelitian

1. Deskripsi Hasil Belajar

Berdasarkan hasil perhitungan data *Pre-test* dan *Post-test* di kelas, maka didapatkan nilai rata-rata, standar deviasi, varians, skor tertinggi dan skor terendah. Untuk selengkapnya dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Kelas Eksperimen	***Pre-test***	***Post-test***
Rata-rata	32.00	67.75
Standar Deviasi (SD)	11.286	10.572
Varians (S^2)	127.368	111.776
Skor Tertinggi	50	85
Skor Terendah	10	55
Uji Normalitas	942 > 256	947 > 327

Berdasarkan tabel dapat diketahui untuk hasil *Pre-test* siswa diperoleh nilai rata-rata sebesar 32.00, standar deviasi sebesar

11.286, varians sebesar 127.386, skor tertinggi 50 dan skor terendah 10. Untuk hasil *Post-test* diperoleh nilai rata-rata sebesar 67,75, standar deviasi sebesar 10,572, varians sebesar 111.776, skor tertinggi 85, dan skor terendah 55. Selain itu diperoleh hasil perhitungan uji normalitas untuk data *Pre-test* yaitu 942 > 256 sedangkan data *Post-test* yaitu 947 > 327 Terlihat bahwa $t_{hitung} < t_{tabel}$, sehingga dapat disimpulkan bahwa data *Pre-test* dan *Post-test* berdistribusi normal. Sehingga uji jipotesis menggunakan uji t satu sampel.

1. UJI Hipotesis pengaruh Penerapan Penggunaan Media Games Digital Berbantu aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar IPAS Pada Kelas IV SDN 03 Singkawang

   Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penerapan penggunaan media games digital berbantu aplikasi canva terhadap hasil belajar yaitu menggunakan uji yaitu uji *t satu sampel.* Adapun hasil perhitungan uji *t satu sampel* dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Perhitungan	t	
	Pre-test	*Pre-test*
Rata-rata (x)	32.00	67.75
t_{hitung}	0,00	
t_{tabel}	0,5	
$t_{hitung} \geq t_{tabel}$	0,00 ≥ 0,5	

   Berdasarkan tabel atas, dapat dilihat bahwa nilai t_{hitung} yaitu 0,00, sedangkan nilai t_{tabel} yaitu 0,5. Dengan demikian $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ sehingga Ho ditolak dan Ha diterima. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penerapan penggunaan media games digital berbantu aplikasi canva terhadap hasil belajar IPAS pada siswa.

2. Peningkatan Hasil Belajar IPAS

   Untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan hasil belajar setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *group investigation* berbantuan *canva* terhadap hasil belajar menggunakan uji

N-Gain. Adapun hasil perhitungan *N-Gain* dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Perhitungan	*N-Gain*	
	Pre-test	*Pre-test*
Rata-rata (x)	32.00	67.75
Post-test - Pre-test	35,75	
Skor ideal – *Pre-test*	68	
N-Gain	0,514	
N-Gain%	51%	
Kategori	Sedang	

Berdasarkan tabel atas dapat dilihat bahwa *N-Gain* = 0,514 yang artinya 0,3 ≤ *N-Gain* < 0,7 sehingga termasuk pada kategori sedang. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan media games digital berbantu aplikasi canva terhadap hasil belajar ipas pada siswa kelas IV SDN 3 Singkawang dengan kategori sedang sebesar

Pembahasan

1. Penerapan Penggunaan Media Games Digital Berbantu aplikasi Canva

Berdasarkan tabel 4.2 dapat dilihat bahwa nilai t_{hitung} yaitu 0,00, sedangkan nilai t_{tabel} yaitu 0,5. Dengan demikian $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ sehingga Ho ditolak dan Ha diterima. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penerapan penggunaan media games digital berbantu aplikasi canva terhadap hasil belajar IPAS pada siswa.

Hal tersebut menunjukkan bahwa penerapan penggunaan media games digital berbantu aplikasi *canva* memberikan pengaruh tinggi terhadap hasil belajar IPAS materi Aku dan Kebutuhanku. Hal ini terlihat pada saat penerapan penggunaan media games digital berbantu aplikasi *canva*, siswa menjadi fokus dengan tugas dan permasalahannya. Siswa berlomba-lomba untuk menyelesaikan permasalahan dengan cepat dan tepat.

Sebagaimana (Triningsih, 2021) menyampaikan bahwa canva mempermudah guru serta peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas, beserta manfaat lain, hal ini dikarenakan hasil desain menggunakan canva mampu meningkatkan

ketertarikan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dan meningkatkan motivasi peserta didik dengan penyajian bahan ajar serta materi secara menarik.

1. UJI Hipotesis pengaruh Penerapan Penggunaan Media Games Digital Berbantu aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar IPAS Pada Kelas IV SDN 03 Singkawang?

Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penerapan penggunaan media games digital berbantu aplikasi canva terhadap hasil belajar yaitu menggunakan uji yaitu uji *t satu sampel.* Adapun hasil perhitungan uji *t satu sampel* dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel hasil uji t satu sampel

Perhitungan	t	
	Pre-test	*Pre-test*
Rata-rata (x)	32.00	67.75
t_{hitung}	0,00	
t_{tabel}	0,5	
$t_{hitung} \geq t_{tabel}$	0,00 ≥ 0,5	

Berdasarkan tabel atas, dapat dilihat bahwa nilai t_{hitung} yaitu 0,00, sedangkan nilai t_{tabel} yaitu 0,5. Dengan demikian $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ sehingga Ho ditolak dan Ha diterima. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penerapan penggunaan media games digital berbantu aplikasi canva terhadap hasil belajar IPAS pada siswa.

2. Peningkatan Hasil Belajar IPAS

Untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan hasil belajar setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *group investigation* berbantuan *canva* terhadap hasil belajar menggunakan uji *N-Gain*. Adapun hasil perhitungan *N-Gain* dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel hasil uji N-Gain

Perhitungan	*N-Gain*	
	Pre-test	*Pre-test*
Rata-rata (x)	32.00	67.75
Post-test - Pre-test	35,75	
Skor ideal – *Pre-test*	68	
N-Gain	0,514	
N-Gain%	51%	
Kategori	Sedang	

Berdasarkan tabel atas dapat dilihat bahwa *N-Gain* = 0,514 yang artinya 0,3 ≤ *N-Gain* < 0,7 sehingga termasuk pada kategori sedang. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan media games digital berbantu aplikasi canva terhadap hasil belajar ipas pada siswa kelas IV SDN 3 Singkawang dengan kategori sedang sebesar

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengolahan data hasil penelitian dan pembahasan, secara umum dapat disimpulkan penggunaan Media Gmes Digitak berbantuan aplikasi canva dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri 3 Singkawang. Adapun secara khusus dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh Penggunaan Media Gmes Digitak berbantuan aplikasi canva terhadap hasil belajar IPAS pada kelas IV SDN 3 Singkawang. Hal ini ditunjukkan dengan perhitungan uji t satu sampel yaitu dapat dilihat bahwa nilai t_{hitung} yaitu 0,00, sedangkan nilai t_{tabel} yaitu 0,5. Dengan demikian $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ sehingga Ho ditolak dan Ha diterima yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa.
2. Terdapat peningkatan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN 3 Singkawang berdasarkan hasil dilihat bahwa *N-Gain* = 0,514 yang artinya 0,3 ≤ *N-Gain* < 0,7 sehingga termasuk pada kategori sedang. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan media games digital berbantu aplikasi canva terhadap hasil belajar ipas pada siswa kelas IV SDN 3 Singkawang dengan kategori sedang.

DAFTAR PUSTAKA

Abdullah, K., et al. (2021). Metode Penelitian Kuantitatif. Pidie:

Yayasan Penerbit Muhammad Zaini

Ismiyah, K. N. *et al*. (2024). Kreativitas Guru dalam Mengimplementasikan Kurikulum Merdeka pada Mata Pelajaran IPAS Jenjang Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *8*(1), 762-767.

Nugraha, D. (2022). Pengembangan Media Digital Berbasis Motion Graphic pada Pendalaman Materi IPS Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3649–3656. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2642

Sukarelawan, Irma., Indratno, Toni Kus., Ayu, Suci MusviTA. (2024). N-Gain vs Stacking. Yogyakarta: Suryacahya.

Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *Jurnal Vocational Teknik Elektronika dan Informatika*, 7(2), 79-85.