

**Pengaruh Penggunaan Media *E-book* Interaktif Berbasis Canva Terhadap
Pemahaman Nilai Persatuan Kesatuan Siswa Kelas IV SD Gugus X Kota
Bengkulu**

Risma Winda¹, Atika Susanti², Ike Kurniawati³

^{1,2,3} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP Universitas Bengkulu, Indonesia

^{1,2,3} Jl. WR. Supratman, Kandang Limun, Kec. Muara Bangka Hulu, Sumatera,
Bengkulu 38371

Korespondensi : E-mail : rieswind18@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of using Canva-based interactive e-book media on the understanding of the value of unity and oneness of fourth-grade students of Elementary School Cluster X, Bengkulu City. This type of research is quantitative research and the research method used is a quasi-experimental method, with the research design used is the Matching Only Pretest-Posttest Group Design. The population in this study was SDN Cluster X, Bengkulu City. The sample in this study was taken using the Cluster Random Sampling technique, so that fourth-grade students of SDN 32, Bengkulu City were obtained as the experimental group using Canva-based interactive e-book media and fourth-grade students of SDN 15, Bengkulu City as the control group using printed Pancasila education books. The research instrument used was a written test with 16 multiple-choice questions with data collection techniques in the form of a pretest and posttest. Data analysis used in this study was descriptive analysis, swimmer tests, and inferential analysis, namely the t-test. The results of this study showed a significant difference between the average scores in the experimental group and the control group. These results are proven by the calculated t value = 2.831 Sig. (2-tailed) is 0.006 and the t table distribution value is 2.005 so that the calculated t value > t table (2.831 > 2.005) and Sig. (2-tailed) is 0.006 < 0.005. Therefore, Ho is rejected and Ha is accepted. This is based on the difference in treatment between the experimental group and the control group. Thus, from the results of this study, it can be concluded that there is an effect of the use of interactive e-book media on the understanding of the value of unity of fourth-grade students of Elementary School Cluster X, Bengkulu City.

Keywords: interactive e-book media¹, Canva², understanding the value of unity³

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media e-book interaktif berbasis canva terhadap pemaham nilai persatuan dan kesatuan siswa kelas IV SD Negeri Gugus X Kota Bengkulu. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dan metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen semu, dengan desain penelitian yang digunakan adalah The Matching Only Pretest - Posttest Group Design. Populasi dalam penelitian ini adalah SDN Gugus X Kota Bengkulu. Sampel pada penelitian ini diambil menggunakan teknik Cluster Random Sampling, sehingga diperoleh siswa kelas IV SDN 32 Kota Bengkulu sebagai

kelompok eksperimen dengan menggunakan media e-book interaktif berbasis canva dan siswa kelas IV SDN 15 Kota Bengkulu sebagai kelompok kontrol dengan menggunakan buku cetak pendidikan pancasila. Instrumen penelitian yang digunakan adalah tes tulis soal pilihan ganda sebanyak 16 soal dengan teknik pengumpulan data dalam bentuk pretest dan Posttest. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif, uji prasyarat, dan analisis inferensial, yaitu uji-t. Hasil dari penelitian ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai rata-rata pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil tersebut dibuktikan dari nilai $t_{hitung} = 2,831$ Sig. (2-tailed) bernilai 0,006 serta nilai distribusi t_{tabel} adalah 2.005 sehingga nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,831 > 2.005$) dan Sig. (2-tailed) sebesar $0,006 < 0,005$. Maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini didasari oleh adanya perbedaan pemberian perlakuan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dengan demikian, dari hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media e-book interaktif terhadap pemahaman nilai persatuan kesatuan siswa kelas IV SD Gugus X Kota Bengkulu.

Kata Kunci: Media *E-book* Interaktif¹, Canva², Pemahaman Nilai Persatuan Kesatuan³

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses yang dirancang secara sadar dan terencana untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, serta karakter individu melalui kegiatan pengajaran dan pelatihan. Secara lebih rinci, pendidikan bertujuan menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran yang mampu menumbuhkan kepribadian, sikap spiritual, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan dalam kehidupan bermasyarakat (Rahman et al., 2022). Dengan demikian, pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam mengoptimalkan potensi generasi muda agar menjadi sumber daya

manusia yang berkualitas dan mampu bersaing di masa depan. Keberhasilan pendidikan akan berdampak pada kemajuan bangsa, sedangkan kegagalan pendidikan dapat berimplikasi pada kegagalan suatu bangsa (Budianto et al., 2021:239). Oleh sebab itu, pendidikan tidak hanya berorientasi pada penyampaian informasi, tetapi juga pada pembentukan sikap, nilai, dan karakter peserta didik.

Salah satu mata pelajaran yang berperan penting dalam pembentukan karakter peserta didik adalah Pendidikan Pancasila. Pancasila merupakan pedoman hidup bangsa Indonesia dalam membangun kehidupan bersama demi menjaga

keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia. Oleh karena itu, pendidikan kewarganegaraan tidak dapat dipisahkan dari nilai-nilai Pancasila. Sejalan dengan pendapat Susanti & Ariffiando (2024:1) secara etimologis, nilai berasal dari kata *value* yang berarti kuat, baik, berharga. Fail dan Taduso (2024:3) menyatakan bahwa nilai-nilai Pancasila menjadi dasar pendidikan moral, gagasan, dan keyakinan yang dijadikan acuan dalam bertingkah laku di berbagai lingkungan kehidupan masyarakat Indonesia. Penanaman nilai sejak dini juga penting untuk menumbuhkan sikap gotong royong dan penghargaan terhadap keberagaman (Hamid et al., 2021).

Nilai persatuan dan kesatuan perlu dipahami dan diterapkan oleh siswa sekolah dasar karena nilai tersebut menjadi landasan dalam membangun sikap saling menghargai di tengah keberagaman agama, ras, suku, etnis, maupun kondisi sosial ekonomi. Pemahaman yang baik terhadap nilai persatuan dan kesatuan diharapkan dapat meminimalisirkan perilaku diskriminatif, yaitu perbedaan terhadap manusia berdasarkan agama, suku, ras, etnik, golongan, status sosial, dan aspek

kehidupan lainnya (Rahayu & Cinta, 2024). Akan tetapi, berdasarkan hasil wawancara dengan guru wali kelas IV di SD Negeri Gugus X Kota Bengkulu pada 5 Desember 2025, diperoleh informasi bahwa pemahaman siswa terhadap nilai persatuan dan kesatuan masih tergolong rendah. Hasil pengamatan peneliti juga menunjukkan masih rendahnya nilai ulangan harian pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila serta masih ditemukannya perilaku yang bertentangan dengan nilai persatuan dan kesatuan. Kondisi ini sejalan dengan pendapat Aiman (2018) yang menyatakan bahwa masih banyak siswa yang belum mampu memahami makna nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan nyata.

Rendahnya pemahaman siswa tersebut salah satunya dipengaruhi oleh kurang optimalnya penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Keterbatasan media dan teknologi yang tersedia di sekolah menyebabkan pembelajaran cenderung monoton dan kurang menarik bagi siswa. Padahal, media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien (Nurfadhillah, 2021).

Dalam pembelajaran abad ke-21 yang ditandai dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, diperlukan media pembelajaran yang interaktif dan kreatif agar mampu mendukung proses pembelajaran secara optimal (Muliastri, 2020). Selain itu, penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan motivasi belajar, merangsang aktivitas belajar siswa, dan memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar (Sarwinda et al., 2020). Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi media pembelajaran yang relevan dengan perkembangan zaman serta mampu membantu siswa memahami materi secara lebih konkret, menarik, dan bermakna.

Salah satu inovasi media pembelajaran yang dapat digunakan adalah *e-book* interaktif berbasis Canva. *E-book* merupakan media buku elektronik yang memuat teks dan gambar serta dapat dilengkapi dengan simulasi sehingga layak digunakan dalam pembelajaran (Bilqis et al., 2023). Melalui Canva, guru dapat merancang *e-book* interaktif yang menarik dengan memanfaatkan gambar, animasi, video, audio, dan kuis yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa, sehingga materi

nilai persatuan dan kesatuan dapat disampaikan secara lebih menarik dan mudah dipahami (Purwati et al., 2024).

Beberapa kekurangan menurut Suryani et al., (2023:81) yang menyatakan beberapa kekurangan dari *e-book* diantaranya sebagai berikut. (1) Tidak Bisa Dipegang; (2) Ukuran Huruf Lebih Kecil; (3) Membuat Mata Cepat Lelah. Adapun kelebihan *e-book* interaktif sebagai media pembelajaran. Menurut Ciptaningtyas et al., (2022:171) terdapat beberapa kelebihan *e-book* interaktif berbasis Canva diantaranya yaitu; (1) praktis dan mudah di bawah kemana-mana; (2) tahan lama; (3) terdapat video di dalam *e-book* yang memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran; (4) mudah dalam penggandaan dan didistribusikan; (5) dalam memproduksi *e-book* tidak memerlukan kertas dan tinta sehingga ramah lingkungan, dan (6) terdapat kuis interaktif yang bisa langsung dikerjakan peserta didik tanpa menulis dikertas. Dari banyaknya kelebihan pada *e-book* interaktif yang dapat dijadikan media dalam pembelajaran, sehingga mmepr muda guru dalam menyampaikan materi.

Pada penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa *e-book* interaktif mudah digunakan, relevan dengan kebutuhan pembelajaran, dan berkontribusi dalam meningkatkan pemahaman serta hasil belajar siswa pada penelitian (Maula et al., 2025) dan penelitian (Juliatni et al., 2025). Namun demikian, penelitian yang secara khusus mengkaji penggunaan media *e-book* interaktif berbasis Canva terhadap pemahaman nilai persatuan dan kesatuan dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih belum banyak dilakukan.

Adapun indikator pemahaman yang akan dijadikan pengukur ketercapaian tingkat pemahaman siswa yaitu pada kemampuan kognitif pada taksonomi *Bloom* yaitu indikator menjelaskan (C2), mengidentifikasi (C2), memberi contoh (C2) dan menyimpulkan (C2) Diana et al., 2022:286).

Berdasarkan berbagai permasalahan yang telah dipaparkan di atas, peneliti menjadikan kondisi tersebut sebagai landasan dalam melakukan penelitian mengenai "Pengaruh Penggunaan Media *E-book* Interaktif Berbasis *Canva* Terhadap Pemahaman Nilai

Persatuan Kesatuan Siswa Kelas IV SD Gugus X Kota Bengkulu".

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang diterapkan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Menurut Sugiyono (2023:16) penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai penelitian yang berlandaskan pada sampel, menggunakan instrumen dalam pengumpulan data, analisis data yang bersifat statistik, dan bertujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode *Quasy Exsperiment*.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *the matching only pretest-posttest control group design*. Menurut Winarni (2018:33) dalam desain ini terdapat dua kelompok yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Populasi yang akan dijadikan penelitian adalah seluruh kelas IV di SDN Gugus X Kota Bengkulu yang berstatus negeri, menggunakan kurikulum merdeka dan berakreditasi B, dari karakteristik populasi yang telah ditentukan makan yang sesuai dengan karakteristik tersebut yaitu SD Negeri 32 Kota Bengkulu, SD Negeri 15 Kota

Bengkulu dan SD Negeri 58 Kota Bengkulu. Sekolah dasar berakreditasi B menjadi lokasi penelitian dikarenakan kondisi pembelajarannya yang sudah memadai tetapi butuh perbaikan lebih.

Dalam menentukan sampel, digunakan metode *Cluster Random Sampling*. menurut Winarni (2018:40) sampel dapat didefinisikan sebagai bagian kecil dari populasi. Dari beberapa SD pada gugus X Kota Bengkulu, maka dapat disimpulkan bahwa sampel merupakan sebagian dari populasi baik itu dari segi jumlah maupun karakteristiknya. Melalui prosedur undian secara acak, maka didapat kelas IVB SD Negeri 32 Kota Bengkulu sebagai kelas eksperimen dan kelas IV SD Negeri 15 Kota Bengkulu sebagai kelas kontrol. Fokus penelitian ini yaitu terhadap pengaruh dari penggunaan media *e-book* interaktif terhadap pemahaman siswa pada materi nilai persatuan dan kesatuan.

Pengumpulan data pada penelitian menggunakan instrumen soal tes tulis *pretest* dan *posttest*. Ibnu Hajar dalam Julhadi (2022:163) mengemukakan bahwa instrumen penelitian adalah alat ukur yang digunakan untuk melihat variasi

karakteristik variabel secara objektif yang digunakan untuk mendapatkan informasi kuantitatif. Pada tes tulis menggunakan soal pilihan ganda dengan jumlah 16 butir soal, instrumen penelitian diuji coba terlebih dahulu di luar sampel. Setelah mengumpulkan data, peneliti melanjutkan dengan menganalisis data untuk menarik kesimpulan. Peneliti menggunakan SPSS *statistics versi 25* untuk pengelolaan data.

C. Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil perhitungan data *pretest* dan *posttest* pada kedua kelompok penelitian, diperoleh data pemahaman siswa sebelum dan sesudah pembelajaran dilakukan pada kedua kelompok. Dalam menganalisis data peneliti menggunakan analisis deskriptif untuk menggambarkan atau mendeskripsikan data yang sudah terkumpul serta membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum. Sejalan dengan pendapat Menurut Mamuaya *et al.*, (2025:102) analisis deskriptif adalah teknik analisis data yang digunakan untuk menggambarkan variabel secara apa adanya dengan menggunakan data berupa angka, teknik ini digunakan untuk menguji,

mengukur, dan membuat hipotesis berdasarkan perhitungan matematika dan statistic. Data dianalisis untuk mengetahui nilai pemahaman terendah, tertinggi, rata-rata, simpangan baku dan varians. Adapun hasil analisis statistik deskriptif tersebut disajikan dalam tabel 1.

Tabel 1. Hasil Statistik Deskriptif Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

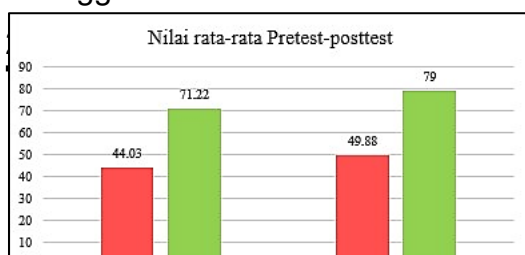
Descriptive Statistics						
	N	Mini mu m	Maxi mu m	M ea n	Std. Devi atio n	Vari anc e
Pre-Test Eksp erime n	24	25	69	49.88	10.848	117.679
Post-Test Eksp erime n	24	56	100	79.00	10.258	105.217
Pre-Test Kontr ol	32	25	63	44.03	11.335	128.483
Post-Test Kontr ol	32	50	88	71.22	10.118	102.37

Dari tabel di atas yang menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen sebesar 49,88 dengan nilai tertinggi 69 dan nilai terendah sebesar 25. Sedangkan pada nilai rata-rata *pretest* kelas kontrol sebesar 44,03 dengan nilai tertinggi sebesar 63 dan nilai terendah

eksperimen sebesar 79,00 dengan nilai tertinggi sebesar 100 dan nilai terendah sebesar 56. Sedangkan pada nilai rata-rata *posttest* kelas kontrol 71,22 dengan nilai tertinggi sebesar 88 dan nilai terendah sebesar 50.

Nilai standar deviasi *pretest* kelas eksperimen sebesar 10,848 dan standar deviasi *pretest* kontrol sebesar 11,335. nilai standar deviasi *posttest* kelas eksperimen sebesar 10,258 dan standar deviasi *posttest* kontrol sebesar 10,118. nilai varian *pretest* pada kelas eksperimen sebesar 117,679 dan nilai varian *pretest* pada kelas kontrol sebesar 128,483. Selanjutnya nilai varian *posttest* kelas eksperimen sebesar 105,217 dan nilai varian *posttest* pada kelas kontrol sebesar 102,37.

Maka dapat disimpulkan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* kedua kelompok disajikan dengan menggunakan grafik pada gambar 1.



Gambar 1. Diagram nilai rata-rata *pretest* dan *posttest*

Berdasarkan diagram di atas dapat diketahui nilai *pretest* dan *posttest* menunjukkan adanya perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Rata-rata nilai *pretest* kelompok eksperimen sebesar 49,88 dan nilai rata-rata *pretest* kelas kontrol sebesar 44,03, pada *pretest* nilai kedua kelompok tidak menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan.

Sedangkan pada hasil *posttest* terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, dengan nilai rata-rata *posttest* eksperimen sebesar 79,00 dan nilai rata-rata *posttest* kelas kontrol sebesar 71,22. Perbedaan yang signifikan antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dikarenakan adanya perlakuan yang berbeda diberikan pada kelompok eksperimen, pada kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa penggunaan media *e-book* interaktif selama kegiatan

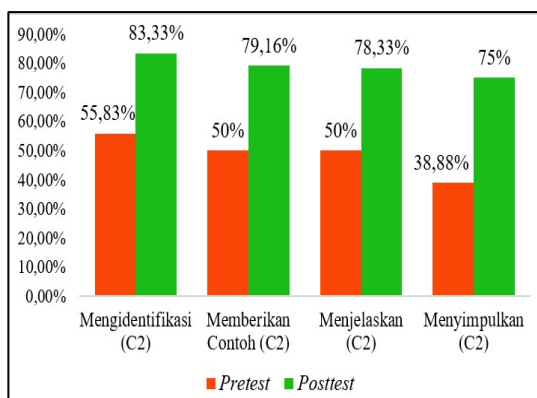
pembelajaran dan pada kelompok kontrol menggunakan buku cetak pendidikan pancasila selama proses kegiatan pembelajaran.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

<i>Tests of Normality</i>			
Kelas	<i>Shapiro-Wilk</i>		
	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig</i>
<i>Pre-test</i> eksperimen	0.959	24	0.431
<i>Post-test</i> eksperimen	0.961	24	0.468
<i>Pre-test</i> kontrol	0.943	32	0.093
<i>Post-test</i> kontrol	0.950	32	0.143

Pada uji normalitas ini peneliti menggunakan *Shapiro-Wilk*, dikarenakan jumlah sampel pada kelas eksperimen dan kelas kontrol kurang dari 50 maka data yang digunakan dilihat dari tabel *Shapiro-Wilk* dengan berbantuan SPSS versi 25. Menurut Ghozali (2018:161) dasar pengambilan keputusan pada uji normalitas yaitu, jika nilai signifikansi (*sig*) > 0,05, maka data berdistribusi normal. Jika nilai signifikansi (*sig*) < 0,05, maka data penelitian tidak berdistribusi normal. Berdasarkan tabel 2 di atas diperoleh nilai *Sig* > 0,05 hasil *pretest* kelompok eksperimen (0,431>0,05) dan hasil *pretest* kelompok kontrol (0,093>0,05). Adapun hasil *posttest* kelompok eksperimen (0,468>0,05) dan hasil *posttest* kelompok kontrol

(0,143>0,05). Hasil kedua kelompok eksperimen dan kontrol menunjukkan data pretest dan posttest berdistribusi normal.



Gambar 2. Nilai Rata-Rata Persentase Setiap Indikator *Pretest* dan *Posttest* Pemahaman Nilai Persatuan dan Kesatuan Kelas Eksperimen

Berdasarkan gambar 2 hasil perhitungan presentase di setiap indikator pemahaman nilai persatuan dan kesatuan pendidikan pancasila, menunjukkan hasil yang cukup bervariasi di setiap indikatornya, pada nilai presentase indikator mengidentifikasi (C2) menunjukkan hasil *pretest* 58,83% dan *posttest* 83,33% pada indikator ini mengalami peningkatan sebesar 24,5%. Pada indikator memberikan contoh (C2) menunjukkan hasil *pretest* 50% dan *posttest* 79,16% pada indikator memberikan contoh mengalami peningkatan sebesar 29,16%. Selanjutnya pada indikator menjelaskan (C2) menunjukkan hasil

pretest 50% dan *posttest* sebesar 78,33% mengalami peningkatan sebesar 28,33%. Kemudian indikator terakhir menyimpulkan (C2) menunjukkan hasil *pretest* 38,88% dan *posttest* 75% pada indikator menyimpulkan mengalami peningkatan persentase sebesar 36,12%. Hasil dari data nilai persentase perindikator pemahaman nilai persatuan dan kesatuan pada mata pelajaran pendidikan pancasila, menunjukkan bahwa indikator menyimpulkan (C2) adalah indikator dengan peningkatan yang paling tinggi yaitu sebesar 36,12%.

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas *Pretest* dan *Posttest*

Variabel	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
<i>Levene statistic</i>	0,118	0,012
df1	1	1
df2	54	54
<i>Sig. Test of Homogeneity of Variance</i>	0,733	0,914

Herafa (2023:162) uji homogenitas adalah uji statistik yang dilakukan untuk mengetahui apakah kondisi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memiliki persamaan (homogen) atau kedua kelompok berasal dari satu populasi atau tidak dengan kriteria apabila $Sig > 0,05$. Berdasarkan hasil uji homogenitas pada tabel 3 di atas, diperoleh sig *pretest* sebesar $0,733 > 0,05$ yang

artinya data *pretest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol terdistribusi homogan. Selanjutnya hasil uji homogenitas *posttest* diperoleh nilai Sig sebesar 0,914 > 0,05 yang artinya data *posttest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol terdistribusi homogen. Dari perhitungan data berdistribusi normal dan homogen maka dapat dilakukan tahap selanjutnya yaitu analisis inferensial.

Tabel 4. Hasil Analisis Inferensial (Uji t-Test)

Data	Pretest		Posttest	
	Eksperimen	Kontrol	Eksperimen	Kontrol
Rata-rata	49,88	44,03	79,00	71,22
varian	117,679	128,483	105,217	102,37
N	24	32	24	32
t_{hitung}	1,944		2,831	
df	54		54	
Sig. (2-tailed)	0,057		0,006	
Kesimpulan	Sig. (2-tailed) > 0,05		Sig. (2-tailed) < 0,05	
	H ₀ diterima, H _a ditolak		H _a diterima, H ₀ ditolak	

Sugiyono (2023:207) analisis statistik inferensial adalah teknik statistik yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi. Taraf signifikansi yang digunakan dalam penelitian ini adalah jika peluang kesalahan 5% maka taraf kepercayaan 95% sedangkan jika

peluang kesalahan 1% maka taraf kepercayaan 99%. Berdasarkan hasil output pada tabel 4 di atas menunjukkan nilai t_{hitung} dengan menggunakan *Equal Variances Assumed* = 1,944 dan nilai Sig.(2-tailed) bernilai 0,057. Nilai distribusi t_{tabel} berdasarkan df = 54 dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ adalah 2.005, sehingga nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau (1,944 > 2.005) dan sig (2-tailed) 0,057 > 0,05. Dikarenakan Sig. (2-tailed) 0,057 > 0,05 maka H_a ditolak dan H₀ diterima. Ini menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan *pretest* di kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Setelah dilakukan uji *independent sampel t-test* pada hasil *posttest*. Berdasarkan hasil output pada tabel 4 di atas menunjukkan nilai t_{hitung} dengan menggunakan *Equal Variances Assumed* = 2,831 dan nilai Sig.(2-tailed) bernilai 0,006. Nilai distribusi t_{tabel} berdasarkan df = 54 dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ adalah 1,674, sehingga nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau (2,831 > 1,674) dan sig (2-tailed) 0,006 > 0,05, maka H_a diterima dan H₀ ditolak sehingga data ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada

posttest di kelompok eksperimen dan kontrol.

Berdasarkan data di atas menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan terlihat dari rata-rata hasil belajar siswa antara kelas kontrol dan kelas eksperimen yang disebabkan adanya perlakuan yang berbeda di kedua kelas. Perbedaan tersebut terjadi dikarenakan pada kelas eksperimen menggunakan media *e-book* interaktif berbasis Canva dan di kelas kontrol hanya menggunakan buku cetak selama pembelajaran. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa Sig. (*2-tailed*) $0,006 < 0,05$ maka H_a diterima, yang berarti terdapat pengaruh penggunaan media *e-book* interaktif berbasis canva terhadap pemahaman pada materi aku cinta negara kesatuan republik indonesia siswa kelas IV Gugus X Kota Bengkulu.

D. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di dua SD Negeri Gugus X Kota Bengkulu, kelas IV SDN 32 Kota Bengkulu sebagai kelompok eksperimen berjumlah 24 siswa diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media *e-*

book interaktif berbasis Canva. Sementara itu, kelas IV SDN 15 Kota Bengkulu sebagai kelompok kontrol berjumlah 32 siswa tidak diberikan perlakuan khusus dan hanya menggunakan media buku cetak Pendidikan Pancasila.

Kedua kelas melaksanakan pembelajaran menggunakan modul yang telah disiapkan. Perbedaan utama terletak pada media pembelajaran yang digunakan. Pada kelas eksperimen, pembelajaran materi "Aku Cinta Negara Kesatuan Republik Indonesia" dilakukan dengan model cooperative learning type Teams Games Tournament (TGT) berbantuan *e-book* interaktif berbasis Canva. Siswa dibentuk dalam kelompok, pembelajaran berpusat pada siswa, dan guru berperan sebagai fasilitator. Media *e-book* interaktif digunakan untuk menyampaikan materi secara audio visual, mulai dari bahan bacaan, contoh konkret dalam kehidupan sehari-hari, hingga latihan soal. Menurut Yuniarti et al. (2025), media audio visual merupakan media pembelajaran yang melibatkan pendengaran dan penglihatan secara bersamaan, baik melalui pesan verbal maupun nonverbal.

Sebelum pembelajaran dimulai, guru terlebih dahulu menjelaskan cara penggunaan media *e-book* interaktif serta menyiapkan media yang sesuai dengan materi. Guru juga memberikan pertanyaan pemantik untuk menumbuhkan rasa ingin tahu siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Gustina (2020) bahwa persiapan pembelajaran yang matang sangat menentukan hasil akhir pembelajaran. Penggunaan media *e-book* interaktif berbasis Canva membantu guru dalam menyampaikan materi dan membuat siswa lebih antusias, aktif, serta tidak mudah bosan. Menurut Syarifuddin (2022:24), media pembelajaran memberikan manfaat bagi siswa dan guru karena dapat memudahkan siswa memahami materi serta mengurangi beban guru dalam menyampaikan pembelajaran.

Pada kelas kontrol, pembelajaran juga dilakukan dalam satu kali pertemuan menggunakan model cooperative learning type TGT. Namun, media yang digunakan hanya berupa buku cetak Pendidikan Pancasila. Akibatnya, siswa cenderung lebih pasif karena kegiatan belajar lebih banyak dilakukan dengan membaca buku, memperhatikan

gambar, dan mendengarkan penjelasan guru.

Hasil posttest menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen adalah 79,00, sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata 71,22. Data tersebut menunjukkan bahwa kelas eksperimen memiliki hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Dengan demikian, penggunaan media *e-book* interaktif berbasis Canva dalam pembelajaran lebih unggul karena mampu menarik perhatian siswa, melibatkan siswa secara langsung, serta membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan berkesan.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti, pembelajaran kelas eksperimen dengan menggunakan media *e-book* interaktif yang memperoleh nilai rata-rata *posttest* 79,00. Nilai ini lebih tinggi jika dibandingkan dengan pembelajaran kelas kontrol yang tidak menggunakan media *e-book* interaktif, yaitu diperoleh rata-rata *posttest* sebesar 71,22.

Dapat dilihat dari uji hipotesis pada kelas eksperimen menunjukkan

bahwa nilai t_{hitung} dengan menggunakan *Equal Variances Assumed* = 2,831 dan nilai *Sig.* (2-tailed) bernilai 0,006 serta nilai distribusi t_{tabel} adalah 2.005 sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$ (2,831 > 2.005) dan *Sig.* (2-tailed) 0,006 < 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak, yang berarti dapat dinyatakan terdapat pengaruh media *e-book* interaktif terhadap kemampuan pemahaman pada nilai persatuan dan kesatuan pada materi aku cinta negara kesatuan republik indonesia siswa kelas IV SD Gugus X Kota Bengkulu.

F. Daftar Pustaka

- Aiman, U. (2018). Peningkatan Pemahaman Nilai-nilai Pancasila dan Prestasi Belajar PKn dengan Metode Cooperative Learning Model Picture and Picture di MIN 2 Sleman. *Jurnal Pendidikan Madrasah*, 3(1), 159-186. doi:10.14421/jpm.2018.31-13
- Bilqis, A., Iswara, P. D., & Aeni, A. N. (2023). Pengembangan *E-book* Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Paragraf Argumentasi Kelas IV. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 6(2), 437-448. doi.0.30872/diglosia.v6i2.628
- Budianto, A., Warsono, & Harmanto. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Dengan Pendekatan Contextual Teaching And Learning (Ctl) Berbantu Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Nilai Persatuan Dan Kesatuan Bagi Siswa Kelas V Sdn Bulak Rukem li Surabaya. *Jurnal Education And Development*, 9(1), 239–239. doi:0.37081/ed.v9i1
- Ciptaningtyas, W., Mukmin, B. A., & Putri, K. E. (2022). *E-book* interaktif berbasis Canva sebagai inovasi sumber belajar materi sistem pencernaan manusia kelas V SD. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 10(2), 160–174. doi:0.22219/jp2sd.v10i2.21788
- Diana, F., Udin, T., & Maufur, S. (2022). Peran Teori Belajar Kognitif Terhadap Pemahaman Belajar Siswa Mi/Sd. *UNIEDU: Universal Journal of Educational Research*, 3(3), 279–299. doi:10.1234/uniedu.v3i3.106
- Fail, M., & Taduso, P. M. (2024). *Pancasila di Perguruan Tinggi*. Surabaya: Scopindo Media Pustaka.
- Ghozali. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 25*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Gustina, R. (2020). *Proses Pembelajaran Peserta Didik. H.*

- Winkjosasto (ed);1st ed Bumi Aksara
- Hamid, S. I., Dewi, D. A., Nugraha, A. R., Jaelani, W. R., & Vichaully, Y. (2021). Implementasi Nilai Persatuan dan Kesatuan Bangsa dengan Model Pembelajaran Role Playing di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5731–5738. [doi:10.31004/basicedu.v5i6.1602](https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1602)
- Harefa, D., Gaurifa, E.S., Duha, A.M., Gulo, S.S., & Fatemaluo, R. (2023). *Teori Statistik Dasar*. Sukabumi: CV. Jejak (Jejak Publisher)
- Julhadi & Susilawati, D. (Ed)., (2022). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Mamuaya, N. C., Wahyudi, Arifin, Z., Kurniawan, J., Pratama, A. H. S., Sari, I. G. P., Sukoco, H., Hermawati, L., Asmalinda, & Syah, N. (2025). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Padang: Azzia Karya Bersama.
- Muliasrini, K. E. (2020). New Literacy Sebagai Upaya Peningkatan Mutu Pendidikan Sekolah Dasar Di Abad 21. *Pendasi: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 4(1), Article 1. [doi:10.23887/jpdi.v4i1.3114](https://doi.org/10.23887/jpdi.v4i1.3114)
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. Tangerang: CV Jejak (Jejak Publisher).
- Purwati, P. D., Azzahra, A., Bestari, S. K., Ramadhani, N. L., Ardiansyah, D. R., Maharani, D. S., Saputro, N. A., Maharani, R., Primandini, K., Rizky, S. S., Nazilla, F., Khusnunnisa', M., Cholisah, N. H. A., Prihastuti, T. S., Putri, S. A., Nugrahesi, E. C., Devyanti, M., wina, & Chairunisa, S. O. (2024). *Desain Pembelajaran Inovatif Dalam Menghadapi Tantangan Era Digital*. Semarang: Cahya Ghani Recovery.
- Rahayu, N., (2024). *Konstruksi Diskriminatif: Tantangan Politik Hukum Afirmasi-Selektif untuk Perempuan di Indonesia*. Magelang: Penerbit Pustaka Rumah C1nta.
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., & Karlina, Y. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al-Urwatul Wutsqa:Kajian Pendidikan Islam*, 2(1),1-8
- Sarwinda, K., Rohaeti, E., & Fatharani, M. (2020). The development of audio-visual media with contextual teaching learning approach to improve learning motivation and critical thinking skills. *Psychology, Evaluation, and Technology in Educational Research*, 2(2), 98. [doi:10.33292/petier.v2i2.12](https://doi.org/10.33292/petier.v2i2.12)
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, L., Elida, Harlina, Apriani, D., Ike, Yeny, Supriatin, T., Yuliani, Y., Asti, D., Maryani, E., Tazkiah, N., Sepriani, R., Rohimah, S., Rahayu, A.,

Batubara, N. F., Widia, A. D.,
Suhartinah, Mulyawati, S.,
Aisyah, ... Novita. (2023).
Media Pembelajaran Digital
untuk Anak Usia Dini. Sleman:
CV Budi Utama.

Susanti, A. & Ariffiando, F. N. (2024)
Pendidikan Nilai dan Moral.
Padang: CV.Hei Publishing
Indonesia

Syarifuddin. (2022). *Media*
Pembelajaran (Dari Masa
Konvensional Hingga Masa
Digital). Bening Media

Winarni, E.W. (2018). *Teori dan*
Praktik Penelitian Kuantitatif
Kualitatif Penelitian Tindak
Kelas (PTK) Research and
Development (R&D) (R.A
Kusumaningtyas (ed.). Bumi
Aksara.

Yuniarti, V, E.,Antoro, B., Haerianti,
M., & Subandiyo. (2025) *Buku*
Ajar Keperawatan Dewasa
Sistem Pernafasan. Jakarta
Barat: Optimal Untuk Negeri.