

## PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS CANVA TERHADAP HASIL BELAJAR PKN SISWA KELAS 3 SD NEGERI 2 KAYU AGUNG

Tri Muliani Safitri<sup>1</sup>, Adrianus Dedy<sup>2</sup>, Destiniar<sup>3</sup>

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas PGRI Palembang  
[trimulianisafitrisafitri@gmail.com](mailto:trimulianisafitrisafitri@gmail.com), [adrianusdedy@univpgri-palembang.com](mailto:adrianusdedy@univpgri-palembang.com),  
[destiniar@univpgri-palembang.ac.id](mailto:destiniar@univpgri-palembang.ac.id),

### ABSTRACT

*This study aims to determine the effect of using Canva-based learning media on PKN learning outcomes for class III students at SD Negeri 2 Kayu Agung. The research method used in this study was a Quasi-Experimental Posttest with a sample of 55 people. The sample in this study was taken using a simple random sampling technique. The data collection technique used was a multiple choice test with 20 questions. Based on the results of the study it can be seen that the significance value of  $0 = 0.006$  is smaller than  $\alpha (\alpha) = 0.05$ ; with a  $t_{count}$  value of 3.226 and a  $t_{table}$  value of 1.672. It turns out that  $t_{count} > t_{table}$  or  $2.889 > 1.674$ . This means that there is the effectiveness of Canva-based learning media on the learning outcomes of Civics in class III SD Negeri 2 Kayu Agung.*

**Keywords:** *canva-based media, learning outcomes*

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis canva terhadap hasil belajar PKN siswa kelas III SD Negeri 2 Kayu Agung. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Posttes Quasi Eksperiment* dengan sampel yang berjumlah 55 orang. Sampel dalam penelitian ini diambil dengan menggunakan teknik *simple random sampling*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes berupa pilihan ganda berjumlah 20 soal. Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa nilai signifikansi sebesar  $0 = 0,006$  lebih kecil dari  $\alpha (\alpha) = 0,05$ ; dengan nilai  $t_{hitung}$  sebesar 3,226 dan nilai  $t_{tabel}$  sebesar 1,672. Ternyata  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $2,889 > 1,674$ . Artinya terdapat keefektifan media pembelajaran berbasis canva terhadap hasil belajar PKN siswa kelas III SD Negeri 2 Kayu Agung.

**Kata kunci:** media berbasis *canva*, hasil belajar

#### A. Pendahuluan

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2013 tentang sistem pendidikan Nasional, Pasal 1 Ayat 1 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha dasar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar

dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dalam mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang

diperlukan diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan diri, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Artinya, pendidikan merupakan suatu proses pembelajaran, agar siswa mampu mempelajari dan memahami, untuk meningkatkan hasil belajarnya secara aktif, yang dilakukan dalam berbagai jenjang pendidikan dari TK/PAUD, SD, SMP, SMA sampai perguruan tinggi.

Sekolah Dasar (SD) merupakan jenjang pendidikan dasar pada pendidikan formal di Indonesia. Undang-undang sistem pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2013 pasal 17 definisi pendidikan sekolah dasar merupakan jenjang pendidikan yang melandasi jenjang pendidikan menengah. Maksudnya, SD merupakan suatu pendidikan yang mengajarkan beberapa peningkatan dalam mata pembelajaran pada saat mengajar peserta didik wajib, yakni: PKN, IPS, IPA, Bahasa Indonesia dan SBDP.

Pendidikan kewarganegaraan (PKN) merupakan pendidikan yang meningkatkan kata pentingnya nilai-nilai dan hak kewajiban dalam

pembelajaran PKN dan kewajiban suatu warga negara agar setiap hal yang penting dan dikerjakan sesuai dengan tujuan dan kemampuan dan cita-cita bangsa. (Pristiwanti, 2022, p. 7911) Mengartikan Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) SD merupakan program pendidikan agar siswa dapat berfikir kritis, analitis, bersikap, dan bertindak secara demokratis dalam mempersiapkan hidup yang berdasarkan Pancasila dan UUD 1945. Hal ini berarti, pendidikan kewarganegaraan (PKN) SD merupakan suatu pembelajaran yang dapat membentuk siswa dalam hal sikap, keterampilan dan pengetahuan, serta kemampuan dasar sebagai warga negara yang bertanggung jawab. (Depdiknas., 2016, p. 419) menjelaskan bahwa pembelajaran PKN di Sekolah Dasar adalah pendidikan yang meningkatkan kata akan pentingnya nilai-nilai hak dan kewajiban suatu warga negara agar setiap hal ini yang dikerjakan sesuai dengan tujuan dan cita-cita dan tidak melenceng dari apa yang di harapkan PKN SD ini membahas materi-materinya terdiri mulai dari kelas 1-6 SD. Penelitian ini memfokuskan kajiannya pada pembelajaran PKN kelas III SD. Pada pembelajaran PKN SD terdapat

beberapa materi, salah satunya materi Nilai-nilai Pancasila. Nilai-nilai Pancasila terdapat dalam buku tema 7 Kepemimpinan.

Undang-Undang Nomor 24 Tahun 2014 tentang lambang negara menyatakan bahwa Pancasila merupakan dasar Negara Kesatuan Republik Indonesia. Nilai-nilai yang terkandung di dalam sila-sila Pancasila bersumber pada kepribadian bangsa Indonesia. Pancasila terdiri dari Lima sila, dimana sila yang satu dengan sila yang lainnya saling berkaitan dalam Pancasila dan saling berhubungan. Artinya, Pancasila merupakan dasar negara kesatuan republik Indonesia. Nilai-nilai yang ada pada sila-sila Pancasila merupakan warisan leluhur budaya nusantara. untuk lebih memperkuat permasalahan peneliti melakukan observasi yang di lakukan peneliti di SD Negeri 2 Kayu Agung, dalam pembelajaran Pkn Siswa kurang mengerti tentang materi nilai-nilai Pancasila, siswa belum bisa membedakan nilai-nilai Pancasila, siswa kurang paham isi dari materi dari nilai-nilai Pancasila, siswa belum bisa memberikan contoh nilai-nilai Pancasila. Indikator permasalahan tersebut di sebabkan oleh adanya

Faktor-faktor berikut ini: media yang digunakan belum aktif dan belum menarik bagi peserta didik, serta pendekatan pembelajaran yang kurang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik. Hasil proses belajar siswa juga tergantung pada guru yang mengajar di kelas, dan pada buku pembelajaran. Akibatnya, siswa tidak mendapatkan hasil belajar yang optimal pada saat belajar dan tidak maksimal.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti mencoba menyajikan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Canva* pada siswa kelas III SD Negeri 2 Kayuagung. (Rohayati & Nuryana, 2022, p. 242) menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis *canva* merupakan alat bantu dalam proses pembelajaran. Dengan ada media pembelajaran bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sebagai sehingga dapat lebih mudah di pahami, serta memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran dengan baik. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sehingga tidak hanya mendengarkan penjelasan dari penjelasan saja, tetapi juga aktivitas yang lain yang di lakukan seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

(Nasution, 2019, p. 933) Mengartikan Canva adalah yang menyediakan berbagai jenis desains, seperti presentasi, poster, resume, brosur, pamphlet, buku, sepanduk dan sebagainya. (Purba & Harahap, 2022) dinyatakan bahwasannya melalui media *canva*, siswa termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga dapat menumbuhkan semangat kekreatifan siswa dalam belajar, sehingga siswa tidak merasa bosan terhadap materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Karena *canva* ini menarik sekali untuk dijadikan sebagai alat bantu atau media dalam proses pembelajaran dan lembaga pendidik yang lain juga dapat menggunakan media pembelajaran sesuai dengan perkembangan zaman. Sehingga dapat mempermudah guru dalam memberikan materi pembelajaran.

Aplikasi *canva* mempermudah guru serta peserta didik dalam proses pembelajaran PKn berbasis teknologi, kreativitas dalam pembelajaran PKn, beserta manfaat lain, hal ini dikarenakan hasil desain menggunakan *canva* mampu meningkatkan keterampilan peserta didik penyajian bahan ajar serta materi PKn sangat menarik (Wulandari & Mudinillah,

2022, p. 102). Kemajuan teknologi media telah membuat komunikasi menjadi semakin mudah dan mampu menjangkau komunikasi yang sangat di gunakan dengan luas jumlah pesan yang nyaris tidak terbatas.

Puncak kemajuan teknologi aplikasi *canva* komunikasi dan saat ini adalah teknologi internet yang mampu menghubungkan, mempertemukan dan mempermudah penggunaan media pembelajaran berbasis *canva* menukarkan data dari jutaan komputer di manapun berada pada pembelajaran PKn (Supradaka., 2022, p. 65)

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 2 Kayu Agung beralamat di Jalan Sersan bahanan ayub, kota Raya, Kec. Kota Kayu Agung, Kab. Ogan komering ilir, Sumatera selatan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah metode kuantitatif desain penelitian ini *Posttes Quasi Eksperiment* (Sugiyono, 2015, p. 114) Bentuk Eksperimen mempunyai kelompok control, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang dapat dipengaruhi pelaksanaan eksperimen. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 2 Kayu

Agung beralamat di Jalan Sersan bahanan ayub, kota Raya, Kec. Kota Kayu Agung, Kab. Ogan komering ilir, Sumatera selatan. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas III SD Negeri 2 Kayu Agung berjumlah 59 orang, terdiri dari 16 orang siswa laki-laki dan perempuan.

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan yaitu teknik obesrvasi dan dokumentasi. (Sugiyono, 2015, p.

403) mengemukakan bahwa validasi instrument suatu ketetapan cara-cara yang dapat di gunakan untuk mengumpulkan dan menganalisis data yang ada pada instrument.Uji Validasi Isi (Content Validity), Uji Validasi Konstruk (Construct Validity) Teknik Analisis Data menggunakan uji normalitas , uji homogenitas dan hipotesis uji-t.

### C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

**Tabel. 4.4 Hasil Uji Normalitas**

| Tests of Normality |                                 |    |       |              |    |      |
|--------------------|---------------------------------|----|-------|--------------|----|------|
|                    | Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup> |    |       | Shapiro-Wilk |    |      |
|                    | Statistic                       | df | Sig.  | Statistic    | Df | Sig. |
| Posttest           | .085                            | 55 | .200* | .966         | 55 | .117 |

\*. This is a lower bound of the true significance.  
a. Lilliefors Significance Correction

Hasil uji normalitas pada Tabel 4.2 diperoleh signifikan hasil posttest adalah 0,117 dengan nilai  $\alpha = 0,05$ , karena  $0,117 > 0,05$  maka data

berdistribusi normal. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data yang diambil dari populasi yaitu berdistribusi normal.

**Tabel 4.5 Hasil Uji Hipotesis**

| One-Sample Test |        |    |                 |                 |                                           |       |
|-----------------|--------|----|-----------------|-----------------|-------------------------------------------|-------|
| Test Value = 75 |        |    |                 |                 |                                           |       |
|                 | t      | df | Sig. (2-tailed) | Mean Difference | 95% Confidence Interval of the Difference |       |
|                 |        |    |                 |                 | Lower                                     | Upper |
| Posttest        | -2.889 | 54 | .006            | -7.727          | -13.09                                    | -2.37 |

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah diberi perlakuan penggunaan pembelajaran media pembelajaran berbasis canva rata-rata postes kelas eksperimen sebesar 67,3 dan hasil perhitungan uji hipotesis nilai signifikan adalah 0,006

$< \alpha$  ( $\alpha = 0,05$ ) serta  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $2,889 > 1,673$ , maka tolak  $H_0$  dan terima  $H_a$ . Dengan demikian melalui analisis statistik terbukti bahwa terdapat keefektifan media pembelajaran berbasis canva

terhadap hasil belajar PKN siswa kelas III SD Negeri 2 Kayu Agung.

Dari pertemuan pertama, kedua, dan ketiga, terlihat pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis canva sangat menarik perhatian siswa. Karena media pembelajaran berbasis canva merupakan alat bantu dalam proses pembelajaran, bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sebagai sehingga dapat lebih mudah di pahami, serta memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran dengan baik. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sehingga tidak hanya mendengarkan penjelasan dari penjelasan saja, tetapi juga aktivitas yang lain yang di lakukan seperti mengamati, melakukan, mendemonstasikan dan lain-lain.

Dalam Penelitian Hapsari & Zulherman (2021) penggunaan media pembelajaran canva dapat mempermudah dan menghemat waktu guru dalam mendesain media pembelajaran serta mempermudah guru dalam menjelaskan materi pembelajaran. Media canva juga dapat memudahkan peserta didik dalam memahami pelajaran dikarenakan media ini dapat menampilkan teks, video, animasi, audio, gambar, grafik dan lain-lain

sesuai dengan tampilan yang diinginkan dan dapat membuat peserta didik untuk fokus memperhatikan pelajaran karena tampilannya yang menarik.

Kehadiran media dalam kegiatan pembelajaran akan mengubah materi yang abstrak menjadi sesuatu yang konkrit. Siswa lebih termotivasi jika pelajaran yang diberikan membawa siswa ke dunia nyata dan konkrit sesuai dengan perkembangan kematangan siswa usia sekolah dasar (Ananda, 2017). Karena media yang menarik menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam memahami pembelajaran PPKn dan tertarik dengan media pembelajaran berbasis aplikasi canva dalam menyampaikan materi PPKn.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan data *Posttest* yang telah dianalisis terlihat bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol berbeda. Nilai rata-rata kelas eksperimen adalah 60,29 dan pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis canva terhadap hasil belajar PKN siswa kelas III SD Negeri 2 Kayu Agung. Hal ini dapat dilihat nilai Sig. = 60,29 dan

hasil lebih kecil dari  $\alpha$  ( $\alpha$ ) = 70.41; dengan nilai  $t_{hitung}$  sebesar 2,889 dan nilai  $t_{tabel}$  sebesar 1,673. Ternyata  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $2,889 > 1,674$ , maka tolak  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Depdiknas. (2016). Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar Negelri Bojong 3 Pinang. Journal Pendidikan Dn Sains, 49.
- Hapsari, & Zulherman. ( 2021). Pengembangan Media Videol Amimasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa.
- Naibaho, & Nurjannah. (2022). Pengembangan Media Videol Pembelajaran Berbasis Canva Dengan Moldel Artikulasi Pada Tema Perkembangan Teknologi.
- Nasution. (2019). Pengaruh Penggunaan Metode Bercelrita Dalam Bimbingan Dan Pembelajaran Aplikasi Canva Kelas 4 Sd Batam. Jurnal As-Said Ilmu Pendidikan , 411.
- Pristiwanti. (2022). Pengertian Pendidikan. Jurnal Pendidikan Dan Konselling, 7911.
- Purba, Y. A., & Harahap , A. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di Smpn 1 Na Ix-X Aek Kota Batu. Jurnal Pendidikan Matematika, 13333.
- Rohayati, Y., & Nuryana. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pelmbelajaran Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Smpn 2 Susunkanebak Kabupaten Cirebon. Journal Of Social Education, 242.
- Sari , & Dwi, D. F. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Blended Learning Pada Tematik Tema Cuaca Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Siswa Kelas Iii Sd.
- Sugiyono. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Pkn Berbasis Aplikasi Canva Sd Kelas 3 Di Bandung. Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar, 114.

Supradaka. (2022). Pemanfaatan Canva Sebagai Media Perancangan Grafis. Jurnal Ikrath-Teknologi.

Wahyuni , & Napitupulu, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Tematik Tema Kayanya Negeriku Kelas Iv Sd.

Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Ipa Mi/Sd. Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah, 102.