



Pengaruh Video *Canva* Terhadap Hasil Belajar Siswa Dengan Pendekatan Konstruktivisme SD Swasta Islam Terpadu Nurul Ikhwan Kecamatan Pantai Cermin

Andri Irawan¹, Safrida Napitupulu²

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

*Korespondensi: andriirawananter@gmail.com, fida3umn@gmail.com

Abstrak

Media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran adalah kunci penting dari hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa sangat tergantung dari media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Hal ini dibuktikan dengan hasil belajar siswa yang menurun karena keterbatasan kemampuan dalam menggunakan media pembelajaran yang menarik yang bisa menarik perhatian siswa. Siswa mengalami penurunan hasil belajar. Hasil belajar siswa yang berada diatas KKM berjumlah 45% yaitu 10 siswa dan hasil belajar siswa yang berada dibawah KKM berjumlah 55 % yaitu 12 siswa. Rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana hasil belajar siswa SD Islam Terpadu Nurul Ikhwan Kecamatan Pantai Cermin?; Apakah terdapat Pengaruh video *Canva* Terhadap Hasil Belajar Siswa Dengan Pendekatan Konstruktivisme SD Islam Terpadu Nurul Ikhwan Kecamatan Pantai Cermin? Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil belajar siswa SD Islam Terpadu Nurul Ikhwan Kecamatan Pantai Cermin; untuk mengetahui pengaruh video *Canva* Terhadap Hasil Belajar Siswa Dengan Pendekatan Konstruktivisme SD Islam Terpadu Nurul Ikhwan Kecamatan Pantai Cermin. Penelitian ini menggunakan 22 siswa sebagai sampel dari 120 siswa. Pengambilan data dilakukan dengan cara mengadakan pretes dan postest hasil belajar. Hasil Penelitian dibuktikan melalui uji regresi linier sederhana yaitu $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $0,708 > 0,432$ dengan tingkat signifikansi dibawah 5% yaitu 0.000 kemudian $t_{hitung} > t_{tabel}$ dimana $4,486 > 2,079$ ini berarti H_0 ditolak dan H_a diterima dengan tingkat pengaruh sebesar 5%. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa video *canva* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa atau variabel X berpengaruh terhadap variabel Y.

Kata Kunci : Video *Canva*, Hasil Belajar Siswa

Abstract

The learning media used in the learning process is an important key to students' learning outcomes. Student learning outcomes are highly dependent on the learning media used by teachers. Students were experiencing a decrease in learning outcomes. Student learning results that were above KKM amounted to 45% which was 10 students and the learning results of students under KKM amounted to 55% which was 12 students. The formulation of problem on this research was how the learning outcomes of students of SD Swasta Islam Terpadu Nurul Ikhwan; Was there an effect of Canva videos on Student Learning Outcomes with Constructivism Approach at SD Swasta Islam Terpadu Nurul Ikhwan Pantai Cermin Subdistrict. The objective of this research was to find out the learning outcomes of students of SD Islam Swasta Terpadu Nurul Ikhwan; to find out the influence of Canva videos on student learning outcomes with the Constructivism Approach SD Swasta Islam Terpadu Nurul Ikhwan. This research was conducted at the SD Swasta Islam Terpadu Nurul Ikhwan. The results showed by a simple linear regression test that was $t_{observed} > t_{table}$ which was $0.708 > 0.432$ with a significance rate below 5% which was 0.000 then $t_{observed} > t_{table}$ where $4.486 > 2.079$ meant H_0 was rejected and H_a was accepted with an influence rate of 5%. From the results obtained, that canva videos had an influence on student learning outcomes or variable X had an effect on variable Y.

Keywords: *Canva Videos, Student Learning Outcomes*

1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan aspek yang sangat penting dalam kehidupan manusia, khususnya remaja dan anak-anak. Dengan pendidikan, anak-anak akan tumbuh dan berkembang dewasa dalam menghadapi kehidupan masa depan yang jauh lebih berat. Dengan pendidikan, anak-anak akan memiliki modal dasar untuk menjadi manusia yang berilmu pengetahuan dan berwawasan serta memiliki keterampilan yang dapat menunjang kehidupan anak-anak selanjutnya.

Pendidikan diartikan sebagai latihan mental, moral, dan fisik yang bisa menghasilkan manusia berbudaya tinggi serta menumbuhkan personalitas (kepribadian) serta menanamkan rasa tanggung jawab. Pendidikan merupakan hal yang berpengaruh dalam perkembangan serta kehidupan suatu masyarakat. Pendidikan berperan untuk mewujudkan masyarakat yang cerdas dan mampu membangun kreativitas serta kemandirian bangsa. Pendidikan juga mempunyai peranan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Melalui pendidikan, Indonesia diharapkan mampu bersaing dengan negara-negara maju dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi di kancah Internasional. Salah satu lembaga yang berkewajiban untuk melaksanakan program pendidikan adalah sekolah. Sekolah menjadi tempat untuk melaksanakan pendidikan formal sejak usia dini. Sekolah menyediakan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan dirinya. Di sekolah akan terjadi interaksi antara guru dan siswa guna mengembangkan bakat dan minat siswa yang pada akhirnya digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan melalui proses pembelajaran.

Belajar merupakan proses dimana siswa secara aktif mengkonstruksi pengetahuan mereka mengenai pembelajaran yang mereka ampuh. Belajar dipandang sebagai proses yang aktif dimana siswa mencoba untuk menyelesaikan masalah yang muncul ketika mereka berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran. Partisipasi inilah yang nantinya akan memicu siswa berfikir keras dalam memecahkan suatu persoalan. Hal ini sejalan dengan teori pendekatan konstruktivisme yang mengkondisikan siswa yang mengonstruksi sendiri pengetahuannya dalam pembelajaran. Pembelajaran adalah proses kerja sama dan komunikasi antara siswa dengan guru atau lingkungannya untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Ini berarti mengajar hanya salah satu faktor penyebab timbulnya pembelajaran. Dengan demikian, maka media berfungsi bukan sekedar untuk merangsang siswa beraktifitas, melakukan berbagai kegiatan untuk memperoleh pengalaman sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan efisien yang meskipun sederhana dan bersahaja tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan. Disamping menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia.

Terdapat beberapa media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa yaitu (1) media gambar (2) media sketsa (3) media diagram (4) media bagan (5) media grafik (6) media kartun (7) media poster (8) media peta (9) media film (10) media video dan (11) media permainan. Dari sekian media tersebut peneliti memilih media canva untuk digunakan dalam penelitian dan menggunakan media pembelajaran ini dirancang agar siswa dapat aktif dalam berpikir, mengemukakan pendapat, terlibat aktif dalam pembelajaran, sehingga dapat memotivasi siswa dalam proses pembelajaran.

Kata *Media* berasal dari bahasa latin *Medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa arab, media adalah perantara (*wa saa il*) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media canva adalah penggambaran dalam bentuk lukisan atau karikatur tentang orang, gagasan atau pembelajaran yang didesain untuk memudahkan dalam penyampaian. Canva memiliki peran penting sebagai alat bantu dalam pengajaran, terutama dalam menjelaskan rangkaian isi bahan dalam satu urutan logis atau mendukung makna

Berdasarkan dari observasi peneliti yang dilakukan masih tampak kecenderungan kurang memperhatikan media pembelajaran sehingga membuat siswa kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran dan dapat dilihat dari hasil belajar nya yang terbilang masih rendah, hal ini terlihat pada saat guru sedang mengajar, guru menggunakan media buku dan papan tulis. Media yang digunakan guru tersebut hanya dapat merangsang sebagian kecil siswa termotivasi untuk aktif pada saat pembelajaran berlangsung. Canva merupakan media pembelajaran yang sangat jarang digunakan oleh guru mengingat masih banyak guru yang tidak mahir dalam menggunakan teknologi.

Hasil wawancara dengan guru kelas yang mengajar kelas 1 sampai kelas 6 yaitu pertama guru merasa sulit dan rumit dalam membuat dan berkreasi dalam media pembelajaran. Kedua guru harus mengeluarkan biaya dan waktu yang lebih untuk membuat media belajar. Kemudian guru kurang mendapatkan informasi untuk membuat media yang cocok pada setiap materi pembelajaran.

Kemudian hasil wawancara kepada para siswa yang menyebutkan bahwa mereka memang kurang minat dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran tersebut dikarenakan guru menjelaskan dengan metode yang sudah biasa seperti ceramah, tanya jawab dan media buku. Hal ini dapat dilihat hasil ulangan siswa kelas III SD Islam Terpadu Nurul Ikhwan Kecamatan Pantai Cermin Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang dipersentase sebagai berikut adapun nilai siswa kelas III yang mencapai diatas KKM pada mata pelajaran IPA yaitu sebanyak (45%) dan yang tidak mencapai KKM sebanyak (55%). Dari daftar nilai diatas dapat disimpulkan bahwa siswa yang memperoleh nilai diatas KKM yaitu berjumlah 10 orang dengan total persentase 45% dan nilai siswa yang berada dibawah KKM berjumlah 12 orang dengan total persentase 55%.

Sudah menjadi wacana umum bahwa pembelajaran di sekolah sering sekali didominasi oleh guru. Guru menyampaikan materi, menyajikan contoh-contoh dari materi, memberikan latihan kepada siswa. Secara tidak sadar, pola belajar ini telah menjadi kebiasaan siswa. Siswa terbiasa diberi penjelasan oleh guru pada hampir setiap materi. Untuk itu diterapkan pendekatan konstruktivisme dalam pembelajaran. Pendekatan konstruktivisme menuntut siswa untuk lebih banyak berfikir agar menemukan sendiri konsep dari permasalahan-permasalahan yang disajikan oleh guru.

Berdasarkan masalah tersebut maka perlu adanya upaya untuk mengatasinya. Gurulah yang bertugas dalam mengatasi permasalahan tersebut, salah satu upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan melibatkan siswa untuk aktif pada saat proses pembelajaran berlangsung. Untuk membuat pembelajaran yang menyenangkan, guru dapat menerapkan media pembelajaran yang bervariasi dengan model pembelajaran yang berbeda dan menarik agar dalam proses pembelajaran tidak membosankan dan siswa lebih termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran. Media canva adalah media yang digunakan guru dalam proses pembelajaran dengan model pendekatan konstruktivisme, dimana media canva dan model pendekatan

konstruktivisme ini diharapkan dapat memberikan hasil positif dan meningkatkan hasil belajar siswa saat kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti tertarik untuk menggunakan model pendekatan konstruktivisme dan media video canva untuk meningkatkan hasil belajar siswa, maka dalam penelitian ini penulis mengambil judul “Pengaruh Video Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Dengan Pendekatan Konstruktivisme SD Islam Terpadu Nurul Ikhwan Kecamatan Pantai Cermin.”.

2. Metode Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Pendekatan kuantitatif merupakan pendekatan penelitian yang menggunakan angka dalam penyajian data dan analisis yang menggunakan uji statistika. Penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang dipandu oleh hipotesis tertentu, yang salah satu tujuan dari penelitian yang dilakukan adalah menguji hipotesis yang ditentukan sebelumnya.

Jadi, dengan penelitian kuantitatif ini memungkinkan dilakukannya pencatatan data hasil penelitian mengenai pengaruh Video Canva Terhadap hasil belajar siswa Dengan Pendekatan Konstruktivisme secara nyata dalam bentuk angka.

Adapun populasi yang akan diselidiki dalam penelitian ini adalah seluruh siswa di SD Islam Terpadu Nurul Ikhwan Kecamatan Pantai Cermin Kabupaten Serdang Bedagai yang berjumlah 120 siswa yang terdiri dari kelas I sampai kelas VI. Sampel adalah populasi kecil dari populasi yang seharusnya diteliti, yang dipilih atau ditetapkan untuk keperluan analisis. Dengan meneliti sampelnya peneliti berharap akan dapat menarik kesimpulan tertentu yang akan dikenakan terhadap populasinya.

Dalam penelitian ini sampel yang digunakan adalah Probabilitas Sampling dengan teknik Stratifikasi dimana sampel yang digunakan hanya sebahagian dari jumlah populasi. Dalam hal ini sampel yang akan diteliti adalah siswa-siswi kelas III SD Islam Terpadu Nurul Ikhwan Kecamatan Pantai Cermin yang berjumlah 22 siswa.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan beberapa uji sebagai berikut: Uji Regresi Linier Sederhana, Uji Hipotesis.

3. Hasil dan Pembahasan Penelitian

Untuk mengetahui keeratan hubungan (koefisien korelasi) dan pengujian hipotesis antara variabel X dan Y, dapat dilihat dari hasil SPSS Versi 20 sebagai berikut :

1. Uji Regresi Linier Sederhana

Dari hasil output diatas dapat diketahui bahwa nilai R yaitu 0,708 dengan tingkat signifikansi data $0,00 < 0,05$ artinya bahwa Video Canva memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa SD Islam Terpadu Nurul Ikhwan Kecamatan Pantai Cermin.

2. Uji Hipotesis

a. Uji Statistik (Uji t)

Uji statistic t merupakan uji signifikan parsial atau individu digunakan untuk menguji apakah suatu variabel berpengaruh atau tidak terhadap variabel terikat. Untuk melihat hasil uji t pada penelitian ini, maka disajikan hasil olahan dari SPSS Versi 20 dari uji t yang dilakukan sebagai berikut:

Dari hasil tabel uji statistic t diatas diperoleh bahwa nilai t_{hitung} sebesar 4,486 sedangkan pada t_{tabel} 2,079. Sehingga diketahui bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan tingkat signifikansi 0,000. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari tarif nyata yaitu 0,05. Maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara video canva terhadap hasil belajar siswa.

b. Uji F

Uji simultan bertujuan untuk menghubungkan apakah variabel-variabel independen memiliki pengaruh terhadap variabel dependen. Untuk melihat hasil uji F pada penelitian ini, maka disajikan hasil olahan dari SPSS Versi 20 dari uji t yang dilakukan sebagai berikut:

Dari hasil tabel uji F diatas diperoleh bahwa nilai F_{hitung} sebesar 20,128 sedangkan pada F_{tabel} 3,520. Sehingga diketahui bahwa $F_{hitung} > F_{tabel}$ dengan tingkat signifikansi 0,000. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari tarif nyata yaitu 0,05. Maka hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara video canva terhadap hasil belajar siswa atau variabel dependent berpengaruh terhadap variabel independent.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang pengaruh video canva terhadap hasil belajar siswa SD Islam Terpadu Nurul Ikhwan Kecamatan Pantai Cermin yang telah dideskripsikan, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil belajar posttest siswa dengan menggunakan video canva pada kelas III SD Islam Terpadu Nurul Ikhwan Kecamatan Pantai Cermin mengalami peningkatan dibandingkan dengan hasil belajar postes siswadengan tidak menggunakan video canva atau hanya menggunakan buku dan papan tulis sebagai media belajar. Hal ini terlihat pada ketuntasan hasil belajar siswa atau nilai siswa dimana ketuntasan hasil belajar siswa dan nilai sebelum menggunakan video canva banyak yang berada dibawah KKM yaitu sekitar 55%. Namun setelah menggunakan video canva dalam belajar maka ketuntasan hasil belajar siswa seluruhnya berada diatas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) dan mengalami peningkatan. Seluruh nilai siswa 100% berada diatas KKM.
2. Video canva berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil uji regresi linier sederhana yang membuktikan bahwa $r_{hitung} > r_{tabel}$ yaitu $0,708 > 0,432$ dengan tingkat signifikansi dibawah 5% yaitu $0,000$ kemudian $t_{hitung} > t_{tabel}$ dimana $4,486 > 2,079$ ini berarti H_0 ditolak dan H_a diterima dengan tingkat pengaruh sebesar 5%. Dari hasil yang didapatkan, maka hasil yang dapat disimpulkan bahwa korelasi hubungan antara hasil belajar siswa dan video canva berhubungan sangat tinggi atau terdapat hubungan antara keduanya.

5. Daftar Pustaka

- Adina, M., Reffiane, F., & Wijayanti, A. (2021). Keefektifan Model PJBL Berbantu Canva Pada Tema 7 Subtema 1 Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 4 SDN Muntung Tahun 2021. *MAJALAH LONTAR*, 33(2), 96-106.
- Andi, P., Ariswoyo, S., & Mujib, A. (2021). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa antara Model Problem Based Learning (PBL) dengan Model Think Pair Share (TPS) Berbantu Autograph. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 5(1), 31-39.
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Sukardi, Ismail. (2011). *Model dan Metode Pembelajaran Modern: Suatu Pengantar*. Palembang: Tunas Gemilang Press.

- Hamzah, F., Mujib, A., & Firmansyah, F. (2022). Efektivitas Pembelajaran Blended Learning Menggunakan Schoology. *Delta: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 10(1).
- Harahap, S. R. A. K., & Nasution, A. S. (2021). Pengembangan Media Berbasis Power Point Untuk Penyajian Bagian-Bagian Tumbuhan Melalui Ctl Di Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Terpadu (JPPT)*, 3(2), 128-137.
- Ismail, Fajri. (2014). *Evaluasi Pendidikan*. Palembang: Tunas Gemilang Press
- Jusuf, H., Ibrahim, N., & Suparman, A. (2021). Development of Virtual Learning Environment Using Canvas To Facilitate Online Learning. *JTP-Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(2), 153-168.
- Khayroiyah, S., & Napitupulu, S. (2021). Penerapan Pembelajaran Daring Menggunakan Media Online Selama Pandemi Covid-19 Pada Mata Kuliah Matematika SD. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 1(01), 77-85.
- Nasution, M. F., & Darwis, U. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Menggunakan Articulate Storyline 3 Pada Siswa Kelas IV Di SD Negeri 068074 Medan Denai. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 1(01), 45-54.
- Siregar, Evaline dan Nara, Hartini. (2014). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Susanto, Ahmad. (2014). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Sanjaya, Wina. (2011). *Perencanaan dan Desain Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media
- Purwanto. (2014). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Seibani, Beni, Ahmad. (2008). *Metode Penelitian*. Bandung: CV. Pustaka Setia
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sudijono, Anas. (2010). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Rusman, Deni Kurniawan dan Cepi Riyana. (2013). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunika*s. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Yolanda, R., Rejeki, S. I., & Salsabilah, L. S. (2021). Alternatif Pembelajaran Matematika Menggunakan Media Online. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Terpadu (JPPT)*, 3(1), 73-82.

- Zainul, Ahmad. (2013). *Pemanfaatan Media Animasi Dalam Peningkatan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Shalat Kelas V di SDN 2 Semangkak Klaten Tengah Jawa Tengah*. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Wijayanti, Novy. (2018). *Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas III di SDN Trasono Lamongan*. Universitas Malik Malang.
- Rahmayanti, Dela. (2020). *Media Pembelajaran Canva dengan Pendekatan Sainifik Terhadap Hasil Belajar Dasar Listrik dan Elektronika*.
- Viviantini. (2015). *Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN 6 Kayumalue Ngapa*. Universitas Tadulako.
- Rahmayanti.Laily. (2018). *Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Se-Gugus Sukonodo Sidoarjo*. Universitas Negeri Surabaya.
- Nurul Jannah. (2017). *Efektivitas Penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa kelas V Pada Pembelajaran IPA Materi Pokok Pesawat Sederhana di MI Miftahul Huda Pakis Aji Jepara*. Universitas Islam Negeri Walisongo.\
- Laila Munawaroh. (2015). *Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 5 Pada Konsep Sistem Peredaran Darah Manusia*. Universitas Negeri Syarif Hidayatullah.
- <https://idcloudhost.com/mengenal-canva-dan-cara-menggunakannya> (09 April 2021)
- [Glints.com/id/lowongan/cara-menggunakan-canva?#.YWCnohgxdPc](https://glints.com/id/lowongan/cara-menggunakan-canva?#.YWCnohgxdPc) (09 Oktober 2021)