

Penguatan Pengetahuan Dasar Matematika Re-Design Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Canva

Krisna Adi Wijaya¹, Oman Hadiana², Nanan Abdul Manan³, Hana Astri Nur⁴, Tio Heriyana⁵
Fakultas Pendidikan, Sosial dan Teknologi, Universitas Muhammadiyah Kuningan
Email: krisnaadiwijaya03@gmail.com

Abstract

The existence of technology has dominated various levels of society, especially in the 4.0 era which ultimately decreases students' cognitive abilities. The purpose of this study was to determine the effect of Canva-based learning media on student learning outcomes. The method used is an experimental research method with a pre-experiment form. The population in this study were all students at Sanggar Bimbingan Sungai Buloh, Selangor, Malaysia in the 2023/2024 academic year consisting of 101 students. With the selected sample, namely Purposive Sampling by taking a sample of class IA students with a total of 9 people. The data collection technique is in the form of a test in the form of questions on video slides on Canva-based learning media using a one group pre-test post-test design. The analysis test applied in this study used the paired sample t-test. The results of the study obtained a value of 0.000 which is below the significance level. So the value of $0.000 < 0.050$ means the results of this hypothesis test show that H_0 is rejected and H_a is accepted, so there is a significant influence on student learning outcomes in basic mathematics subjects at Sanggar Guidance (SB) Sungai Buloh, Selangor, Malaysia.

Keywords: Technology, Learning Media, Canva, Learning Outcomes, Basic Mathematics

Abstrak

Keberadaan teknologi sudah mendominasi di berbagai lapisan masyarakat, terutama di era 4.0 yang akhirnya membuat kemampuan kognitif siswa menurun. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis canva terhadap hasil belajar siswa. Metode yang digunakan yaitu metode penelitian eksperimen dengan bentuk pre eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa secara keseluruhan di Sanggar Bimbingan Sungai Buloh, Selangor, Malaysia pada tahun ajaran 2023/2024 yang terdiri dari 101 siswa. Dengan sampel yang dipilih yaitu Purposive Sampling dengan mengambil sampel siswa kelas IA dengan jumlah 9 orang. Teknik pengumpulan data yaitu berupa tes yang berbentuk soal pada slide video pada media pembelajaran berbasis canva dengan menggunakan desain one group pre-test post-test. Uji analisis yang diterapkan pada penelitian kali ini dengan menggunakan uji paired sample t-test. Dari hasil penelitian mendapatkan nilai sebesar 0,000 yang berada dibawah taraf signifikansi. Jadi nilai dari $0,000 < 0,050$ maka hasil dari uji hipotesis ini menunjukan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga terdapat pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika dasar di Sanggar Bimbingan (SB) Sungai Buloh, Selangor, Malaysia.

Kata Kunci: Teknologi, Media Pembelajaran, Canva, Hasil Belajar, Matematika Dasar

A. PENDAHULUAN

Keberadaan teknologi sudah mendominasi di berbagai lapisan masyarakat, terutama di era 4.0 atau era industri digital seperti sekarang ini. Banyak aktivitas masyarakat yang mengandalkan teknologi sebagai landasan fundamental kehidupannya. Salah satunya adalah pemanfaatan teknologi dalam berbagai bidang (Widianto dkk., 2021) pendidikan yaitu pada proses pembelajaran. Hakekat belajar adalah sebuah proses pengarahan untuk mencapai

tujuan memperoleh pengetahuan melalui kegiatan dan pengalaman yang tercipta. Dalam proses belajar, penggunaan bahan atau media ajar sangat penting untuk membantu peserta didik memahami materi yang diajarkan (Zahwa dkk., 2022).

Pada era sekarang, pola penggunaan media telah beralih dari konvensional ke modern. Media modern, yang sering digunakan oleh guru dan siswa, identik dengan teknologi media ini dalam membantu proses pembelajaran. Selain mudah, persiapan media juga tidak

rumit karena perangkat yang digunakan sudah tersedia seperti LCD proyektor, mini speaker, dan laptop yang praktis (Susanto dkk., 2021). Bukan hanya media saja yang mengalami perkembangan, disisi lain perkembangan teknologi dari bidang komputerisasi juga mengalami kemajuan (Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam & Tinggi Agama Islam As-Sunnah Deli Serdang, 2018). Dari kemajuan perkembangan teknologi itulah banyak jenis kegiatan baru yang dilakukan para pengumpul ilmu, misalnya bahan ajar, kebutuhan pimpinan sekolah, dan kebutuhan guru saat mengajar. Platform pembelajaran berbasis teknologi informasi meliputi pembelajaran tatap muka dan dukungan teknologi informasi (Nursyam dkk., 2019).

Pada aktivitas pembelajaran, media adalah hal yang krusial dari seluruh proses aktivitas di saat belajar mengajar berlangsung. Media pembelajaran ialah mediator atau perantara dari pengirim serta penerima pesan, media juga bisa berupa berupa alat dan media pembelajaran terdapat dua jenis baik yang visual serta terdapat yang audio visual. Dan proses pembelajaran merupakan mediator, pesan dari pengirim dan penerima pesan, yang dapat diwujudkan dalam bentuk bahan dan alat. Ada berbagai jenis platform pendidikan, ada yang video dan ada yang audio (Wicaksana dkk., 2020). Selain itu, media pembelajaran juga diartikan sebagai alat komunikasi antara guru dan siswa dalam proses belajar mengajar yang mampu berkomunikasi, berkomunikasi dan menyalurkan pesan sehingga tercipta suatu produk proses pembelajaran yang efektif dan menarik (Sungkono dkk., 2022) sehingga proses pembelajaran lebih maksimal dengan media yang tepat dapat

membantu guru bahkan siswa. Dengan media pembelajaran inilah yang nantinya bisa membantu dalam proses penyampaian materi guru kepada peserta didik, salah satunya dengan menggunakan atau penerapan media pembelajaran berbasis aplikasi canva.

Canva adalah alat bantu dalam mendesain pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh guru dalam hal menyampaikan materi pembelajaran. Tren saat ini dapat mengembangkan kreativitas dan menjadikan pembelajaran di kelas lebih interaktif dan visual, lebih mudah dan menyenangkan. Canva memberikan kesempatan kepada guru untuk mengembangkan kreativitasnya dalam mendesain platform pembelajaran tersebut (Tri Wulandari & Adam Mudinillah, 2022). Penggunaan media berbasis Canva memungkinkan guru mengatur dan menghemat waktu dalam merancang media pembelajaran serta memudahkan guru dalam menjelaskan materi ajar. Aplikasi canva ini diharapkan menjadi alternatif guru dalam membuat suatu media video animasi yang menarik pada materi “Gaya dan Gerak” (Hapsari & Zulherman, 2021).

Penerapan media berbasis canva ini akan meningkatkan minat belajar dan keterampilan siswa yang dapat mendukung untuk proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran matematika dasar. Kurangnya minat siswa dalam mempelajari matematika membuat di mata siswa matematika merupakan mata pelajaran yang sulit untuk dipahami sehingga membosankan (Miftahul Janah dkk., 2023). Karena, matematika itu sendiri adalah sebuah ilmu yang wajib dikuasai yang nantinya memegang peran penting di setiap aspek kehidupan. Peran matematika memungkinkan setiap aspek

kehidupan di dunia ini berkembang dengan sangat pesat. Perkembangan perekonomian, teknologi bahkan industri tidak lepas dari campur tangan ilmu matematika. Mengingat pentingnya peran matematika, maka dari itu matematika diterapkan dalam pembelajaran (Amallia & Unaenah, 2018) sebagai penunjang pendidikan kedepannya. Pendidikan ini bermula diawali dengan kata didik yaitu memelihara atau memberikan ide seseorang dengan berpikir secara cerdas (Penelitian J dkk., 2018) tetapi rata-rata penerapan yang dilakukan pada proses pendidikan tersebut sama. Menurut Permendikbud nomor 22 tahun 2016, proses pembelajaran yang dilakukan sepenuhnya diarahkan pada pengembangan ranah sikap, ranah pengetahuan, dan ranah keterampilan secara utuh. Pada masalah pemahaman abstrak, anak yang masih berumur 7 – 12 tahun yang sudah masuk pada tahap operasional konkret biasanya masih kesulitan memahaminya, segala sesuatu akan bermakna jika dikaitkan dengan benda nyata yang mereka jumpai dalam kehidupan sehari-hari (Setianingrum & Sulisty Wardani, 2018). Pemerataan pendidikan nyatanya bukan hanya dirasakan oleh warga negara yang tinggal di NKRI, tetapi ada juga warga negara Indonesia yang hidup dan menetap di negara lain. Berkaitan dengan pendidikan yang diterapkan di negara lain, dengan menetapnya warga negara Indonesia tersebut, adanya pelayanan khusus apalagi bagi anak-anak yang membutuhkan pendidikan untuk menunjang cita-cita di negara Malaysia.

Dari hasil observasi yang dilakukan di Sanggar Bimbingan (SB) Sungai Buloh yang berlokasi di Jln Khalifah Zakaria No 3, Kampung Paya

Jaras Dalam, Sungai Buloh, Selangor, Malaysia, bahwa pada siswa/i kelas 1 tersebut belum menerapkan pembelajaran menggunakan media seperti aplikasi canva, bahkan pembelajaran masih menggunakan metode secara umum yaitu dengan metode ceramah dan diskusi serta masih dalam kurikulum KTSP, sehingga pemahaman siswa merasa kurang optimal (Purba & Harahap, 2022). Apalagi di dalam mata pelajaran matematika tentang penjumlahan, pengurangan, dan penghitungan jam mereka masih kurang memahami apa yang disampaikan dan itu yang menjadi penguatan saya dalam penelitian ini untuk bisa meningkatkan pemahaman kognitif siswa kelas 1 terkait materi tersebut belum bisa menguasai, tetapi ini penting untuk mereka tahu dan bisa dalam memecahkan permasalahan dari soal ujian atau tugas yang diberikan oleh guru di sekolah, yang dimana sekolah merupakan sarana dan prasarana berlangsungnya kegiatan belajar mengajar. Dan guru juga masih menyampaikan pembelajaran secara monoton inilah yang membuat siswa merasakan jemu atau bosan dalam belajar, akhirnya hasil belajar siswa sekarang menjadi menurun berada dibawah kriteria yang semestinya.

Dari penelitian yang sudah dilakukan berdasarkan hasil yang relevan ini dikemukakan bahwa solusi yang paling efektif dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video pada aplikasi canva karena terdapat penggunaan yang bisa memilih berbagai jenis file bahkan ukuran file tersebut bisa disesuaikan dengan kebutuhan pada saat nanti di tahap akhir yaitu mendownload hasil video. Dengan aplikasi canva terhadap video pembelajaran ini dapat di terapkan di semua mata pelajaran dan jenjang

Pendidikan (Rahmawati & Atmojo, 2021). Dan menurut penelitian lain juga dikatakan bahwa dengan menerapkan media pembelajaran dalam aplikasi canva bisa membantu para guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan membuat desain untuk menyalurkan ilmu supaya bisa diserap oleh siswa itu sendiri (Laillni Roma & Thahir, 2023).

Kemudian, penelitian yang telah dilakukan oleh Rochimmatuss'adah & dkk pada tahun 2024 membahas tentang implementasi media canva dalam pembelajaran bahasa Indonesia teks surat pribadi dan dinas pada siswa SMPN 34 Semarang. Dan penelitian yang telah dilakukan oleh Winda Widyaningrum dan Endang Sondari pada tahun 2021 ini membahas tentang penerapan literasi digital untuk membuat desain pembelajaran menggunakan aplikasi canva. Ada pula penelitian dari Zumrotul Fauziah & dkk juga membahas tentang implementasi media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi canva pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam. Pada penelitian yang sudah saya lakukan ini yaitu tentang penerapan media pembelajaran canva terhadap hasil belajar matematika dasar siswa kelas I di Sanggar Bimbingan (SB) Sungai Buloh.

Berdasarkan permasalahan yang ada di Sanggar Bimbingan (SB) Sungai Buloh maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengimplementasikan media canva dalam meningkatkan pemahaman matematika dasar siswa Sanggar Bimbingan (SB) Sungai Buloh, Selangor, Malaysia.

B. METODE PENELITIAN

Pada penelitian, metode merupakan hal penting dalam mencapai

tujuan dan menemukan permasalahan yang telah diajukan oleh peneliti. Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode penelitian eksperimen (Yulianti dkk., 2023). Jenis tes yang digunakan adalah desain pre-test, karena dalam desain ini terdapat variabel luar yang mempengaruhi pembentukan variabel bebas. Oleh karena itu, hasil pengujian menunjukkan bahwa variabel dependen tidak hanya dipengaruhi oleh variabel independen saja. Hal ini disebabkan karena tidak adanya variabel kontrol dan sampel tidak dipilih secara acak.

Penelitian eksperimen dengan bentuk pre-eksperimen ada banyak desain yang telah diuji sebelumnya. Penggunaan desain terstruktur dengan bagian penelitian dan pembahasan menjadi permasalahan utama. Oleh karena itu, penulis menggunakan desain one group pre-test post-test sebagai desain penelitian. Desain one-group pretest-post-test merupakan tes yang hanya mempengaruhi satu kelompok tanpa adanya kelompok pembanding. Dalam penelitian ini, tes pre-test diberikan, dan kemudian subjek ditugaskan untuk perlakuan. Setelah pre-test mendapatkan hasil, maka akan dilakukan tes akhir agar dapat diketahui hasil dari post-test tersebut (Nuryanti, 2019).

Tabel 1. Pre-eksperimental dengan One Group Pretest- Posttest

O1 X O2

Keterangan:

O1 = Pre-test

X = Treatment
(pengujicobaan metode/perlakuan)

O2 = Post-test

Kemudian, populasi dalam penelitian ini adalah siswa secara keseluruhan di Sanggar Bimbingan Sungai Buloh, Selangor, Malaysia pada tahun ajaran 2023/2024 yang terdiri dari 101 siswa. Dengan sampel yang dipilih yaitu Purposive Sampling dengan mengambil sampel siswa kelas IA dengan jumlah keseluruhan siswa 10 orang tetapi yang diambil penelitian berjumlah 9 orang. Teknik pengumpulan data yaitu berupa tes yang berbentuk soal pada slide video pada media pembelajaran berbasis canva. Soal ini dapat berupa serentetan pertanyaan atau sejenisnya yang dapat digunakan untuk mengukur pengetahuan serta pemahaman terhadap mata pelajaran matematika dasar seperti penjumlahan, pengurangan, dan kali. Uji analisis yang diterapkan pada penelitian kali ini dengan menggunakan uji paired sample t-test adalah bagian dari uji hipotesis komparatif atau yang dikenal dengan uji perbandingan. Data yang dipakai dalam penelitian yaitu uji paired sample t-test yang pada dasarnya berupa data berskala interval atau rasio (data kuantitatif)

Pengujian homogenitas digunakan untuk menentukan apakah beberapa variasi suatu populasi serupa. Uji ini dilakukan sebagai prasyarat analisis ANOVA dan uji-t sampel independen. Asumsi dasar analisis varians (ANOVA) adalah bahwa varians secara keseluruhan adalah sama. Menguji kesetaraan dua varian memungkinkan Anda menguji apakah distribusi data seragam, khususnya dengan membandingkan dua variansnya (Usmadi, 2020). Uji hipotesis atau uji T ini merupakan jawaban sementara terhadap suatu permasalahan yang diduga karena kebenarannya belum dapat dibuktikan. Jawaban yang disebut-sebut hanyalah kebenaran sementara,

(Fuadi, 2022). Dan data yang dianalisis harus berdistribusi normal antara variabel dependen, dengan variabel independen sehingga didapatkan koefisien varian yang minimal antara variabel dependen dengan variabel independent dengan membandingkan antara hasil dari pretest dan posttest. Sehingga nantinya akan mengerucut kepada uji prasyarat analisis, karena uji prasyarat adalah untuk mengetahui apakah data yang akan dianalisa memenuhi syarat atau tidak guna menentukan langkah selanjutnya. Uji prasyarat analisis tersebut diantaranya ada uji normalitas, uji homogenitas dan uji T. Uji normalitas yang paling sederhana adalah dengan memplot distribusi frekuensi dari skor yang ada. Pengujian normalitas bergantung pada kemampuan memperhatikan secara cermat plot datanya. Jika jumlah data cukup besar dan distribusinya tidak 100% normal (tidak sepenuhnya normal), maka kesimpulan yang diambil bisa saja salah. Saat ini para ahli telah mengembangkan banyak metode untuk melakukan pengujian normalitas.

kebenarannya akan dibuktikan dengan menggunakan data yang dikumpulkan melalui penelitian (Mandailina & Pramita, 2022).

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini peneliti menggunakan media pembelajaran berbasis Canva. Penggunaan media pembelajaran berbasis canva ini dilakukan dikelas eksperimen. Perolehan hasil yang menyatakan adanya pengaruh media pembelajaran berbasis Canva terhadap hasil belajar peserta didik di Sekolah Dasar. Adapun hasil dari penelitian untuk mengetahui seberapa jauh kemampuan peserta didik itu bisa dilihat dari pre-test dan post-test adalah sebagai berikut;

Tabel 2. Hasil Pre-test dan Post-test

Dilihat dari data yang diatas terkait hasil belajar matematika, telah ditemukan nilai pretest dan posttest yang telah dilakukan yang dilanjut dengan

Nama	Hasil Belajar Matematika	
	Pre-test	Post-test
Alisa	50	80
Natasya	30	70
Nayira	40	70
Rizal	40	80
Ara	30	70
Amirul	60	100
Azizah	50	100
Selvi	40	80
Dani	20	60
Rata-rata	40	78

menentukan mean atau rata-rata dari hasil belajar. Rata-rata hasil belajar siswa pretest sebesar 40 sedangkan posttest sebesar 78, otomatis saat membandingkan kedua data tersebut terdapat peningkatan dari hasil belajar yang tadinya nilainya rendah dibawah kriteria menjadi diatas kriteria. Disini peneliti menggunakan aplikasi SPSS versi 22, dengan melakukan uji prasyarat analisis dan uji hipotesis. Setelah mendapatkan hasil dari pretest dan posttest tersebut maka, dapat dilakukan langkah berikutnya untuk menentukan uji normalitas sebagai berikut.

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
pretest	9	100.0%	0	0.0%	9	100.0%
posttest	9	100.0%	0	0.0%	9	100.0%

Gambar 1. Hasil Uji Normalitas

Berdasarkan tabel diatas dapat kita ketahui bahwa dari sampel yaitu N

berjumlah 9 siswa dari hasil uji normalitas tersebut diketahui nilai valid dari total keseluruhan adalah 100% dan tidak terdapat missing dari data yang telah dihitung menggunakan SPSS tersebut, yang kemudian ditotalkan dari keseluruhan tanpa adanya missing maka hasil dari uji normalitas ini, data berdistribusi normal. Kemudian secara lebih spesifik dengan hasil yang disertakan secara rinci ataupun detail baik dari mean, median, dan yang lain sebagainya adalah sebagai berikut.

Descriptives		
pretest	Mean	40.0000
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound 30.5858 Upper Bound 49.4142
	5% Trimmed Mean	40.0000
	Median	40.0000
	Variance	150.000
	Std. Deviation	12.24745
	Minimum	20.00
	Maximum	60.00
	Range	40.00
	Interquartile Range	20.00
	Skewness	.000 .717
	Kurtosis	-.286 1.400
posttest	Mean	78.8889
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound 68.4025 Upper Bound 89.3753
	5% Trimmed Mean	78.7654
	Median	80.0000
	Variance	186.111
	Std. Deviation	13.64225
	Minimum	60.00
	Maximum	100.00
	Range	40.00
	Interquartile Range	20.00
	Skewness	.631 .717
	Kurtosis	-.370 1.400

peningkatan, begitupun hasil data yang lainnya juga baik dari median, variance, range, dan yang lain sebagainya. Maka, hasil data dari descriptives ini bisa mendukung hasil dari kebutuhan untuk menghitung data hipotesis.

	Tests of Normality		
	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Statistic	df	Sig.
pretest	.167	9	.200 ^b
posttest	.245	9	.126
	.881	9	.830
	.159	9	

Gambar 3. Hasil Tes Normalitas Dari Pre-test dan Post-test

Test

Dari hasil yang didapatkan bisa kita simpulkan dari tabel diatas, bahwa untuk uji normalitas atau disebut juga uji Chi Kuadrat yang menggunakan Shapiro-Wilk Test dengan bantuan SPSS. Dengan perolehan hasil Sig. dari pretest sebesar 0,830 dan posttest 0,159, ini menunjukkan bahwa hasil dari pretest dan posttest > dari 0,05 maka kedua data tersebut berdistribusi normal. Setelah data berdistribusi normal maka uji selanjutnya yaitu uji homogenitas.

Test of Homogeneity of Variances

hasil belajar			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.104	1	16	.751

Gambar 4. Hasil Uji Homogenitas

Berdasarkan dari tabel di atas test homogenitas dari kedua data ini yang dilihat dari ketentuan yang sudah dijelaskan diatas ketika nilai Sig. > 0,05 maka data diatas menunjukkan bahwa mendapatkan nilai Sig. sebesar 0,751 lebih besar daripada 0,05, maka data tersebut jelas berada pada data yang homogen.

Dari data yang sudah diketahui, maka dapat dihitung menggunakan uji hipotesis atau yang dikenal sebagai uji T untuk data dari hasil tersebut yang nantinya akan menentukan hipotesis nol (H_0) dan hipotesis alternative (H_a), menentukan tes statistik dan perhitungannya, mengaplikasikan tingkat signifikansi, dan penentuan kriteria pengujian.

Paired Samples Test							
	Paired Differences						
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference			
Pair 1 Pre Test- PostTest	-38.88889	6.00925	2.00398	-43.50801	-34.26977	-19.415	8

Gambar 5. Hasil Uji Paired Sample

Dilihat dari hasil perhitungan diatas yang menandakan ada hubungan antara pretest dan posttest yang telah dilakukan, bahkan nilai Sig. (2-tailed) atau hasil nilai dari paired samples Test sebesar 0,000 yang kita ketahui apabila taraf signifikansi di bawah 0,05. Jika nilai t' dibawah 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima, Data dari hasil perhitungan yang telah dilakukan oleh peneliti ini menggunakan SPSS versi 22.

Berdasarkan hasil observasi dan pengamatan secara langsung sebelumnya, peneliti menemukan permasalahan pada hasil belajar siswa yaitu kurangnya inovasi dan peningkatan hasil belajar siswa melalui media pembelajaran berbasis aplikasi yang menunjang proses pembelajaran pada siswa di Sanggar Bimbingan Sungai Buloh, Selangor, Malaysia. Lalu, dibuktikan dengan memberikan sebuah hasil dari uji pretest pada siswa kelas 1 yang menunjukkan bahwa rata-rata nilai dari hasil tes mata pelajaran matematika sebesar 40, dengan angka yang rata-rata dimiliki siswa masih kurang dalam aspek hasil belajar dalam pengetahuannya.

Sedangkan, dari hasil yang didapatkan dari uji posttest yang telah dilakukan memperoleh nilai rata-rata sebesar 78, maka ini menjadi sebuah hal yang positif dalam hasil belajar siswa. Dari data hasil perhitungan yang menggunakan SPSS versi 22, dapat disimpulkan bahwa setelah menerapkan media pembelajaran berbasis video Canva pada perolehan nilai siswa mengalami peningkatan. Jika melihat perbedaannya melalui rata-rata yang diperoleh yaitu selisih dari nilai rata-rata pretest dan posttest dalam bentuk tabel diatas yaitu sebesar 38 dengan jumlah N

yaitu 9. Dari uji normalitas diatas juga berdistribusi normal, sebab nilai pretest sebesar 0,830 dan posttest 0,159 yang melebihi nilai dari syarat 0,05. Selanjutnya dilihat dalam nilai Sig. uji homogenitas sebesar 0,751 lebih dari 0,05, maka data tersebut homogen. Di dukung dari penelitian yang telah dilakukan sebelumnya oleh Ainnur Ristyanti dan dkk pada tahun 2022 tentang “Pengaruh Media Canva Berbantu Qr Code Terhadap Hasil Belajar Ips” menyatakan bahwa berdasarkan hasil pengujian hipotesis menggunakan uji paired sample t-test dengan SPSS 22 yang telah dilakukan menunjukkan bahwa hasil output pair 1 dan pair 2 diperoleh nilai sig. (2 tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ dengan demikian H1 diterima dan H0 ditolak maka terdapat pengaruh yang signifikan dari media Canva berbantu QR Code terhadap hasil belajar IPS SD. Dari penelitian yang telah dipaparkan diatas bahwa media canva terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa.

Maka, dilihat terhadap hasil uji paired sample test yang telah dilakukan oleh peneliti kali ini, diperoleh nilai t' sebesar 0,000 dan nilai tersebut dibawah dari 0,05. Jika nilai t' dibawah 0,05 maka H0 ditolak dan Ha diterima, jadi pada penggunaan media pembelajaran berbasis Canva berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika dasar kelas I di Sanggar Bimbingan Sungai Buloh, Selangor, Malaysia.

D. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan pada penggunaan media pembelajaran berbasis Canva terdapat pengaruh yang signifikan

mengenai hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika khususnya pada bagian pengetahuan siswa, dapat disimpulkan bahwa aplikasi canva bisa berfungsi sebagai media yang dapat membantu bahkan berpengaruh dalam proses pembelajaran dan juga dapat membuat pembelajaran lebih menarik berbasis video ataupun slide presentasi.

Dalam penggunaan media pembelajaran berupa aplikasi canva dengan sebuah kuis atau soal yang diberikan kepada siswa dapat meningkatkan pengetahuannya dalam mata pelajaran matematika ataupun yang lainnya dan juga membuat tenaga pendidik lebih efektif dalam menyampaikan isi materi kepada siswa dan bisa dalam proses pembelajaran secara berlangsung, sehingga media pembelajaran canva ini bisa digunakan dalam mengatasi permasalahan siswa yang masih kurang dalam hasil belajarnya.

DAFTAR RUJUKAN

Agustin, O. ;, Dakhi, S., Prodi, D., Pancasila, P., Sekolah, K., Keguruan, T., Pendidikan, I., & Selatan, N. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa. <https://www.kompasiana.com/rangga93/55292bc6f>

Amallia, N., & Unaenah, E. (2018). Analisis Kesulitan Belajar Matematika Pada Siswa Kelas Iii Sekolah Dasar. Dalam *Nurul Amallia-Een Unaenah Attadib Journal Of Elementary Education* (Vol. 3, Nomor 2).

Fuadi, N. A. M. Z. S. (2022). Pengaruh Kebisingan Terhadap Frekuensi Denyut Nadi Dan Kelelahan Kerja Menggunakan Uji Statistik Spss Pada Uji Paired Sampel T-Test. *Jurnal Instek (Informatika Sains Dan*

Teknologi, 7. <http://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/instek/index>

Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>

Ilmiah Potensia ; Anggraini, J., Nasirun, W., & Yulidesni, M. (2020). Penerapan Strategi Pemecahan Masalah Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Pada Anak Kelompok B. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 5(1), 31–39.
<https://doi.org/10.33369/jip.5.1.31-39>

Laillni Roma, N., & Thahir, I. (2023). Compass: Journal of Education and Counselling Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sebagai Media Pembelajaran Ipa. *Journal of Education and Counselling*, 1 No.2, 181–186.

Leryan, L. P. A., Damringtyas, C. P., Hutomo, M. P., & Printina, B. I. (2019, January). the Use of Canva Application As an Innovative Presentation Media Learning History. In Seminar Nasional FKIP 2018.

Mandailina, V., & Pramita, D. (2022). Uji Hipotesis Menggunakan Software Jasp Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Teknik Analisa Data Pada Riset Mahasiswa. *Journal of Character Education Society*, 5(2), 512–519.
<https://doi.org/10.31764/jces.v5i2.6109>

Miftahul Janah, F. N., Nuroso, H., & Isnuryantono, E. (2023). Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar.

Nabila, N. (2021). Konsep Pembelajaran Matematika Sd Berdasarkan Teori Kognitif Jean Piaget. Dalam *JKPD Jurnal Kajian Pendidikan Dasar* (Vol. 6).

Nursyam, A., Muhammadiyah Bone Biru, S., Riattang, T., Bone, K., Selatan, S., & Penulis, K. (2019). Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Increased Interest in Student Learning Through Information Technology-Based Learning Media.
<http://jurnal.iain-bone.ac.id/index.php/ekspose>

Nuryanti, R. (2019). Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Dengan Strategi Team Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Bilangan Romawi Bagi Siswa Tunarungu Kelas Iv Sdlb. *JASSI_anakku*, 20.

Penelitian, J., Ilmu, P., & Suluh, M. (2018). LITPAM, Nusa Tenggara Barat, Indonesia Perspektif Pendidikan Nasional. *Jurnal Penelitian dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: e-Saintika*, 2(1), 1.

Purba1, Y. A., & Harahap, A. (2022). *Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di SMPN 1 NA IX-X Aek Kota Batu*. 06(02), 1325–1334.

Qureshi, M., Mahdiyyah, D., Mohamed, Y., & Ardchir, M. (2022). Scale For Measuring Arabic Speaking Skills In Early Children's Education. *Journal International of Lingua and Technology*, 1(2), 114–130.
<https://doi.org/10.55849/jiltech.v1i2.81>

Rahmawati, F., & Atmojo, I. R. W. (2021). Analisis Media Digital Video Pembelajaran Abad 21 Menggunakan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran

IPA. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6271–6279.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1717>

Rohani. (2020). Media Pembelajaran.

Setianingrum, S., & Sulistya Wardani, N. (2018). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Tematik Melalui Discovery Learning Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. *JPD: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2, 149–158.
<https://doi.org/10.21009/JPD.092.01>

Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam, P., & Tinggi Agama Islam As-Sunnah Deli Serdang, S. (2018). Dampak Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi Terhadap Budaya Impact of Information Technology Development and Communication on Culture Daryanto Setiawan. *SIMBOLIKA*, 4(1).
<http://ojs.uma.ac.id/index.php/simbolika>

Sunarti, S., Diklat, B., & Palembang, K. (2022). *Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Canva Pada Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi Di Kabupaten Muba*. 15(1).

Sungkono, S., Apiati, V., Santika, S., Matematika, P., Siliwangi, U., Siliwangi, J., 24, N., Tasikmalaya, J., Barat, I., & Com, S. S. (2022). *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Augmented Reality*. 11(3).
<http://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/mosharafa>

Susanto, H., Irmawati, I., Akmal, H., & Abbas, E. W. (2021). Media Film Dokumenter dan Pengaruhnya Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *HISTORIA: Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah*, 9(1), 65.
<https://doi.org/10.24127/hj.v9i1.2980>

Tanjung, E. R. F. D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. *VOTEKNIKA Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika*, 7, 80–85.
<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/voteknika/index>

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>

Usmadi. (2020). Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas Dan Uji Normalitas). *Inovasi Pendidikan FKIP UMSB, Vol. 7. No 1*.

Wicaksana, E. J., Atmadja, P., & Asmira, Y. (2020). Pengembangan Poster Kesehatan Reproduksi Berbasis Pendidikan Karakter Menggunakan Canva pada Usia Remaja Sekolah di SMA. *Jurnal Penelitian dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: e-Saintika*, 4(2), 160.
<https://doi.org/10.36312/e-saintika.v4i2.215>

Widianto, E., Anisnai'l Husna, A., Sasami, A. N., Rizkia, E. F., Dewi, F. K., Aura, S., & Cahyani, I. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Journal of Education and Teaching*, 2.
<http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/JETE>

Yulianti, A., Fazriyah, N., & Saraswati, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Canva Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Di Sekolah

Dasar.
Zahwa, F. A., Syafi'i 2, I., Tarbiyah, F.,
Keguruan, D., Sunan, U., Surabaya, A.,
& Timur, J. (2022). *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan dan*

Ekonomi Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. 19, 1.
<https://journal.uniku.ac.id/index.php/Equilibrium>