



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 4 Tahun 2024 Page 9058-9065

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

## Pengaruh Penggunaan Media Audiovisual Berbasis Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran PPKn

Puput Ayu Ningsih<sup>1✉</sup>, Irfan Fajrul Falah<sup>2</sup>

STKIP Muhamadiyah Kuningan

Email: [Puput060901@gmail.com](mailto:Puput060901@gmail.com)<sup>1✉</sup>

### Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan media audiovisual berbasis Canva dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn. Dalam penelitian ini melibatkan media audiovisual yang dirancang dengan bantuan aplikasi Canva. Penelitian ini mengevaluasi beberapa masalah terkait penggunaan media pembelajaran tradisional seperti buku/LKS, media gambar, dan papan tulis yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa. Studi kasus dilakukan di SD Negeri Kaduagung pada pembelajaran PPKn. Desain penelitian ini mengadopsi metode kuantitatif dengan model *pra-eksperimen one-group pretest-posttest* untuk mengukur perubahan variabel dependen setelah intervensi. Populasi dan sampel penelitian terdiri dari 25 siswa kelas IV SD Negeri Kaduagung. Instrumen penelitian menggunakan soal tes, dan teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes dan dokumentasi. Teknik analisis data mencakup uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis dengan menggunakan SPSS versi 25. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media audiovisual efektif untuk diterapkan pada mata pelajaran PPKn di sekolah dasar, yang terlihat dari peningkatan nilai rata-rata pretest dan posttest. Dengan demikian, penggunaan media yang diterapkan oleh peneliti meningkatkan pemahaman materi pembelajaran oleh siswa, membuat siswa lebih aktif, dan meningkatkan hasil belajar mereka.

Kata Kunci: *Audiovisual, Hasil Belajar, PPKn*

## Abstract

The aim of this research is to evaluate the effectiveness of using Canva-based audiovisual media in improving student learning outcomes in Civics subjects. This research involved audiovisual media designed with the help of the Canva application. This research evaluates several problems related to the use of traditional learning media such as books/LKS, picture media, and blackboards which cause low student learning outcomes. The case study was conducted at Kaduagung State Elementary School on Civics learning. This research design adopted a quantitative method with a one-group pretest-posttest pre-experiment model to measure changes in the dependent variable after the intervention. The research population and sample consisted of 25 fourth grade students at Kaduagung State Elementary School. The research instrument uses test questions, and data collection techniques are carried out through tests and documentation. Data analysis techniques include normality tests, homogeneity tests, and hypothesis tests using SPSS version 25. The research results show that the use of audiovisual media is effective in applying Civics subjects in elementary schools, which can be seen from the increase in the average pretest and posttest scores. Thus, the use of media applied by researchers increases students' understanding of learning material, makes students more active, and improves their learning outcomes.

Keywords: Audiovisual, Learning Outcomes, PPKn

Keywords: *Audiovisual, Learning Outcomes, PPKn*

## PENDAHULUAN

Majunya ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) telah mengantarkan transformasi di berbagai lini kehidupan manusia, terutama dalam ranah pendidikan (Manshur & Ramdlani, 2019). Oleh karena itu perkembangan tersebut harus dimaksimalkan agar bisa menjadi sesuatu hal untuk menyesuaikan pendidikan dan dapat mengimbangi berbagai perkembangan. Maka dari itu penting untuk memaksimalkan peran dari pengetahuan dan teknologi.

Dalam perkembangannya, teknologi dapat digunakan sebagai media, terutama media audio visual. Media audiovisual, yang sering disebut sebagai alat pandang dan dengar, merupakan gabungan antara unsur audio dan visual. Karena media audiovisual mengandung dua unsur, yaitu grafik dan teks, maka media ini mampu menyampaikan persepsi visual secara langsung. (Maheswari & Pramudiani, 2021) . Tidak hanya itu, Penerapan media audio visual dalam pembelajaran menawarkan berbagai keuntungan, seperti meningkatkan fokus dan motivasi belajar siswa, serta memperjelas penyampaian materi pelajaran. (Hayati & Harianto, 2017) .

Tidak hanya itu, Media audiovisual memiliki keunggulan, yaitu tidak membosankan, mudah dipahami, dan dapat membantu penyerapan informasi dengan lebih cepat dan jelas (Syarifah, 2023). Kelebihan yang lainnya yaitu melengkapi pengalaman dasar peserta didik

dan dapat memperlihatkan objek yang tidak dapat diamati secara langsung. Media audiovisual menawarkan visualisasi proses yang tepat dan berkelanjutan, serta membangkitkan semangat belajar siswa. (Kartika, 2022).

Walaupun demikian media audiovisual juga memiliki kelemahan salah satunya seperti yang disebutkan oleh Asbi dkk (2019) menyebutkan bahwa media audiovisual itu sangat mahal serta memakan waktu cukup lama saat proses pembuatannya terlebih tidak semua peserta didik dapat memahami informasi tersebut tergantung dari tujuan film yang ditayangkan.

Dalam proses pembelajaran khususnya pembelajaran PPKn penggunaan media juga penting dan tidak bisa dikesampingkan. Banyak penelitian-penelitian sebelumnya yang mengungkapkan bahwa penggunaan media audiovisual itu sangat membantu diantaranya adalah penelitian dari Yusra (2019) dan penelitian Isnaeni dkk (2021) yang mana dalam penelitiannya menegaskan bahwa penggunaan media audiovisual dalam pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar siswa. Sejalan dengan riset yang dibuktikan dalam penelitian Syarifah (2023).

Dalam prosesnya pembelajaran PPKn di sekolah, khususnya di SD Negeri Kaduagung pembelajaran masih bisa dimaksimalkan atau masih terjadi permasalahan-permasalahan sesuai hasil observasi serta wawancara kepada guru kelas, terlihat bahwa saat pembelajaran PPKn masih menggunakan media yang seadanya seperti media buku/LKS, dan papan tulis. Karena kurangnya media pembelajaran yang interaktif membuat peserta didik kurang motivasi dalam belajar yang terlihat dari rendahnya nilai hasil ulangan PPKn peserta didik. Permasalahan ini terjadi karena minat siswa kurang yang disebabkan kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang kurang membangkitkan rasa ingin tahu dan cenderung jenuh karena tidak adanya *ice breaking* di sela-sela pembelajaran. Hal tersebut dapat mempengaruhi kegiatan belajar mengajar di sekolah. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media penting untuk membuat kegiatan pembelajaran yang lebih interaktif.

Berdasarkan latar belakang diatas penelitian ini akan berfokus terhadap penggunaan penggunaan media audiovisual berbasis canva pada pembelajaran PPKn. Adapun penelitian ini bermaksud untuk melihat implementasi dari pembelajaran memanfaatkan media audio visual terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran PPKn. Penggunaan media audiovisual dalam penyajian materi pelajaran akan meningkatkan keterlibatan siswa dan diselingi dengan *ice breaking* untuk membangun suasana yang lebih aktif. Saat ini, media audiovisual dalam membantu proses pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran PPKn di SD Negeri Kaduagung masih terbatas dan belum banyak digunakan di sekolah-sekolah. Terdorong oleh permasalahan yang telah dipaparkan, peneliti bermaksud untuk

melaksanakan penelitian guna mencari pengetahuan baru mengenai "Pengaruh Penggunaan media audiovisual berbasis canva terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran PPKN".

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang dipilih dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Sugiyono (2015: 13) menyatakan bahwa "pendekatan kuantitatif adalah penelitian yang melibatkan angka dan dianalisis menggunakan statistik." (Febriyanto, 2021). Penelitian kuantitatif berfokus pada penggalian informasi yang menyeluruh dan dari sampel populasi yang luas (Rosalina, 2020). Kuantitatif adalah salah satu jenis kegiatan penelitian yang spesifikasinya sistematis, terencana, dan terstruktur dengan jelas dari awal hingga akhir. Pendekatan dan jenis penelitian ini dipilih karena dianggap sesuai dengan tujuan penelitian dan data yang akan dikumpulkan.

Penelitian ini memanfaatkan metode eksperimen, sebuah teknik kuantitatif yang diakui efektif dalam mengukur hubungan sebab-akibat. Disebut sebagai penelitian lapangan, penelitian ini memiliki tujuan untuk membandingkan hasil belajar kognitif siswa sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran audiovisual pada mata pelajaran PPKn di SDN Kaduagung.

Penelitian ini mengadopsi *desain pra-eksperimen* dengan bentuk *one group pretest-posttest* untuk menguji efek intervensi. Pada desain ini, dilakukan pretest sebelum memberikan perlakuan. Alasan peneliti memilih desain ini adalah untuk mendapatkan hasil yang akurat dengan melakukan beberapa tes, yaitu pretest sebelum *treatment* dan posttest setelah *treatment*.

Tanel.1 *Design One Group Pretest-Pretest Design*

Pre-test	<i>Treatment</i>	Posttest
$O_1$	X	$O_2$

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi dampak dari perlakuan yang diberikan. Eksperimen ini dirancang untuk memahami pengaruh media Audio visual (X) terhadap hasil belajar (Y).

Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan desain eksperimen dengan *one group pretest-posttest* design. Desain ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk memperoleh data sebelum dan setelah perlakuan atau treatment diberikan kepada subjek penelitian. Dengan cara ini, peneliti dapat membandingkan hasil sebelum dan sesudah perlakuan atau treatment untuk mengevaluasi perubahan yang terjadi pada siswa. Subjek

penelitian dalam penelitian ini adalah siswa kelas 4 SD Negeri Kaduagung, Kecamatan Sindangagung, Kabupaten Kuningan berjumlah 13 orang laki-laki dan 12 orang perempuan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam pengimplementasian media pembelajaran, peneliti menggunakan media dengan materi Pancasila dalam beberapa kali pertemuan beserta pre-test dan post-test. Pada awal pengimplementasian media, peneliti mengimplementasikan media sesuai media sesuai dengan jadwal mata pelajaran yang ada di kelas tersebut. Pertama melakukan perkenalan, kemudian dilanjutkan ketujuan pembelajaran, sebelum belajar anak-anak berdoa terlebih dahulu, setelah itu sebelum masuk materi. Peneliti melakukan es breaking terlebih dahulu agar motivasi anak untuk semangat dalam belajar.

Kemudian dilanjutkan belajar pada materi yang akan diajarkan. Dalam pembelajaran PPKn yang dilakukan oleh peneliti, anak-anak sangat senang dan antusias dalam belajar, karena peneliti menggunakan media yang menarik untuk siswa kelas 4 dan juga peneliti melakukan penelitian melakukan permainan-permainan disela-sela pembelajaran pada saat siswa terlihat kurang fokus perhatiannya terhadap pembelajaran. Permainan-permainan itu juga berisi materi yang diajarkan, seperti permainan tebak peraga, siswa menebak apa yang diperagakan oleh temannya kemudian kalau tidak tertebak maka diberi sanksi yaitu menjawab pertanyaan mengenai materi pembelajaran yang sudah di bahas.

Dalam pengimplementasian media pembelajaran, peneliti menemukan tantangan diantaranya, siswa susah diatur atau dikondisikan, karena memang siswa SD masih kecil dan yang mereka inginkan bermain maka dari itu peneliti sering kali melakukan permainan-permainan supaya mereka tetap antusias belajar. Terdapat kendala dalam mengimplementasikan media salah satunya yaitu waktu yang kurang. Waktu yang digunakan peneliti kurang pas, akhirnya dalam penyampaian materi sedikit dipercepat supaya semua materi tersampaikan dengan baik. Walaupun demikian, mengimplementasikan media pada pembelajaran PPKn di kelas IV berjalan dengan baik begitu pun pada pre-test dan post-test. Media audiovisual sangat efektif diterapkan di SD dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Media audiovisual efektif dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya di sekolah dasar. Yusra (2019) dan penelitian Isnaeni dkk (2021) yang mana penelitian-penelitian tersebut melaporkan bahwa penggunaan media audiovisual itu dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu media audiovisual juga dapat meningkatkan motivasi siswa, hal ini sesuai dengan hasil laporan penelitian yang dilakukan oleh Syarifah (2023).

Begitupun dari hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti bahwa media audiovisual

yang digunakan pada pembelajaran PPKn di kelas VI SD Negeri Kaduagung efektif digunakan diterapkan karena membuat siswa lebih memahamai materi pembelajaran, siswa menjadi lebih termotivasi lagi belajar karena media audiovisual yang dibuat peneliti semenarik mungkin dan media disesuaikan dengan materi dan kebutuhan anak kelas IV sekolah dasar. (Cahyo Nugroho & Hendrastomo, 2021)

Hasil penelitian ini membuktikan bahwa penerapan media audiovisual berdampak positif dan signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas IV dalam mata pelajaran PPKn.

Terbukti dari perbandingan nilai *pre-test* dan *post-test* siswa dalam penelitian ini.

Tabel. 1 Hasil

No	Nama	Hasil Pretest	Hasil Postest
1.	Abd	76	83
2	Afif	65	92
3	Affa	63	90
4	Ifa	58	85
5	Elang	69	80
6	Ira	63	78
7	Athan	70	83
8	Fadhil	75	80
9	Gan	60	86
10	Gns	65	82
11	Idln	75	88
12	Ibn	67	75
13	Khza	65	75
14	Khra	60	83
15	Myra	73	80
16	Mfth	71	79
17	Nzm	50	80
18	Rhna	63	78
19	Rfa	74	80
20	Spt	50	73
21	Skhnfa	45	85
22	Syd	60	70
23	St	63	78
24	Tni	67	87
25	Vlr	54	90

Tabel 2. Hasil pretest posttest

	Pretest	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Belajar	Pretest	25	64.04	8.264	1.653
	Posttest	25	81.60	5.485	1.097

Dari hasil pre-test dan post diatas terdapat peningkatan yaitu dri nilai rata-rata pre-test 64,04 meningkat di post-test menjadi 81,60. Dari 25 siswa terdapat 5 orang siswa yang menduduki nilai tertinggi yaitu diatas 70 dan juga meningkat di post-test, pada pot-test terdapat 1 orang yang menduduki nilai tertinggi yaitu 92. Jadi, nilai terendah di pre-test 45 dan tertinggi adalah 76 kemudian di post-test nilai terendah adalah 70 dan nilai tertinggi 92.

### SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang Pengaruh Penggunaan Media Audiovisual Berbasis Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran PPKn di SD Negeri Kaduagung Kecamatan Sindangagung Kabupaten Kuningan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media audiovisual efektif dalam meningkatkan pemahaman materi pembelajaran dan keterlibatan aktif siswa, serta hasil belajar mereka.

Pengaruh penggunaan media audiovisual berbasis Canva dapat diamati dari hasil pre-test dan post-test. Nilai rata-rata pre-test adalah 64,0, sedangkan nilai rata-rata post-test adalah 81,60. Perbedaan ini menunjukkan bahwa penerapan media audiovisual berbasis Canva memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran PPKn di kelas IV SD Negeri Kaduagung, Kecamatan Sindangagung, Kabupaten Kuningan.

### DAFTAR PUSTAKA

- Asbi, A. A., Studi, P., Pendidikan, T., Keguruan, F., Ilmu, D. A. N., & Makassar, U. M. (2019). *Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas Viii Di Smp Negeri 1 Bontonompo*.
- Cahyo Nugroho, M. K., & Hendrastomo, G. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Google Sites Pada Mata Pelajasan Sosiologi Kelas X. *Jurnal Pendidikan Sosiologi Dan Humaniora*, 12(2), 59. <https://doi.org/10.26418/J-Psh.V12i2.48934>
- Febriyanto, R. S. (2021). *Pengaruh Penggunaan E-Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas Ix Di Smp Negeri 1 Siompu Barat Kabupaten Buton Selatan*. 2(1), 104–113.

- Hayati, N., & Harianto, F. (2017). Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Dengan Minat Peserta Didik Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sman 1 Bangkinang Kota. *Al-Hikmah: Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan*, 14(2), 160–180. [https://doi.org/10.25299/Al-Hikmah:Jaip.2017.Vol14\(2\).1027](https://doi.org/10.25299/Al-Hikmah:Jaip.2017.Vol14(2).1027)
- Isnaeni, R., Radia, E. H., Guru, P., Dasar, S., Kristen, U., & Wacana, S. (2021). *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Meta-Analisis Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Di Sekolah Dasar Abstrak*. 3(2), 304–313.
- Kartika, E. (2022). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Min 7 Bandar Lampung*.
- Maheswari, G., & Pramudiani, P. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Animaker Terhadap Motivasi Belajar Ipa Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2523–2530. <https://doi.org/10.31004/Edukatif.V3i5.872>
- Manshur, U., & Ramdlani, M. (2019). *Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Pai*. 1–8.
- Rahmi, E. (2021). *Efektifitas Penggunaan Media Big Book Untuk Meningkatkan Keterampilan Berwudhu Anak Usia Dini Di Tk Islam Harapan Lima Kaum*.
- Rosalina, A. (2020). Pengaruh Media Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Berbicara Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iv Sdn 51 Kaur. *Satukan Tekad Menuju Indonesia Sehat*.
- Syarifah, A. M. U. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Canva Pada Materi Zat Aditif Dan Zat Adiktif*.
- Yusra, R. Al. (2019). *Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Pai*. 2(1), 101–112.