

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA CANVA TERHADAP HASIL BELAJAR IPS
PADA SISWA KELAS IV DI SD INPRES GALANGAN KAPAL IV
KECAMATAN TALLO KOTA MAKASSAR**



SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Makassar

Oleh
A. Nur Afiat
105401116620

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

2024



LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas nama **A.Nur Afiat NIM 105401116620**, diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor;143 Tahun 1445 H/2024 M, tanggal 10 Dzulqaidah 1445 H/18 Mei 2024 M, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari Selasa 21 Mei 2024.

Makassar, 12 Dzulqaidah 1445H
21 Mei 2024 M

Panitia Ujian:

- | | | |
|------------------|------------------------------------|---------|
| 1. Pengawas Umum | : Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag. | (.....) |
| 2. Ketua | : Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D. | (.....) |
| 3. Sekretaris | : Dr. H. Baharullah, M.Pd. | (.....) |
| 4. Dosen Penguji | 1. Dr. Hj. Rosleny Babo, M.Si. | (.....) |
| | 2. Samsuriyanti, S.Pd., M.Pd. | (.....) |
| | 3. Dr. Lukman Ismail, S.Pd., M.Pd. | (.....) |
| | 4. Ghayani Hakim, S.Pd., M.Pd. | (.....) |

Disahkan Oleh:
Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar


Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
NBM 860 934



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Jalan Sultan Alauddin No. 259 Makassar
Telp : 0411-860837/860132 (Fax)
Email : fkip@unismuh.ac.id
Web : www.fkip.unismuh.ac.id

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Canva Terhadap hasil Belajar IPS
pada Siswa Kelas IV di SD Inpres Galangan Kapal IV Kecamatan
Tallo Kota Makassar

Mahasiswa yang bersangkutan:

Nama : A. Nur Afiat
NIM : 105401116620
Jurusan : S1 Pendidikan Guru Sekolah
Dasar Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan


Setelah diperiksa dan diteliti ulang, maka Skripsi ini telah memenuhi
persyaratan untuk diujikan.

Makassar, 21 Mei 2024

Disetujui Oleh:

Pembimbing

Pembimbing II


Dr. Lukman, S.Pd., M.Pd


Ulfayani Hakim, S.Pd., M.Pd.

Diketahui,

Dekan FKIP
Unismuh Makassar

Ketua Prodi PGSD


Erwil Setiawan, M.Pd., Ph.D.
NIDN. 0901107602


Dr. Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd
NBM. 1148913



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jalan Sultan Alauddin No. 259Makassar
Telp : 0411-860837/860132 (Fax)
Email : fkip@unismuh.ac.id
Web : https://fkip.unismuh.ac.id

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : **A.Nur Afiat**

Nim : 10540 1116620

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Judul Skripsi : **Pengaruh Penggunaan Media Canva Terhadap Hasil Belajar IPS
pada Siswa Kelas IV di SD Inpres Galangan Kapal IV Kecamatan
Tallo Kota Makassar**

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan di depan tim penguji adalah asli hasil karya sendiri, bukan hasil ciplakan atau buatan oleh orang lain.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, 21Mei 2024

Yang Membuat Permohonan

A. Nur Afiat

NIM : 10540 11166 20



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jalan Sultan Alauddin No. 259 Makassar
Telp : 0411-860837/860132 (Fax)
Email : fkip@unismuh.ac.id
Web : https://fkip.unismuh.ac.id

SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : **A. Nur Afiat**
Nim : 10540 1116620
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut:

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesai penyusunan skripsi ini, saya akan menyusun sendiri skripsi saya (tidak dibuatkan oleh siapapun).
2. Dalam menyusun skripsi, saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing yang telah ditetapkan oleh pimpinan fakultas.
3. Saya tidak akan selalu melakukan (plagiat) dalam penyusunan skripsi.
4. Apabila saya melanggar perjanjian seperti pada butir 1, 2 dan 3, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian Perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, 21 Mei 2024

Yang Membuat Perjanjian

A. Nur Afiat

NIM : 10540 11166 20


MOTO DAN PERSEMBAHAN

“Barang siapa menempuh suatu jalan untuk menuntut ilmu, maka Allah akan memudahkan baginya jalan menuju Syurga”. (HR. Muslim)

“ Direndahkan dimata manusia, ditinggikan dimata Tuhan, *Prove Them Wrong* ”

Tidak ada hasil tanpa usaha, tidak ada hasil terbaik tanpa usaha keras.

Mengharapkan yang terbaik, maka lakukan yang terbaik



*Kupersembahkan karya ini untuk:
Kedua orang tuaku, saudaraku, dan sahabatku,
atas cinta dan kasih sayang serta dukungan yang tulus diberikan kepada saya sehingga
saya dapat menyelesaikan skripsi ini, skripsi ini adalah wujud dan rasa terima kasih saya
untuk mereka. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan rahmat dan kasih sayang-Nya
kepada mereka semua . . . AAMIIN*

ABSTRAK

A.Nur Afiat. 2024. *Pengaruh Penggunaan Media Canva Terhadap Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas IV di SD Inpres Galangan Kapal IV Kecamatan Tallo Kota Makassar*. Program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Lukman Ismail dan pembimbing II Ulfayani Hakim.

Jenis penelitian ini adalah pre eksperimen yang melibatkan satu kelas sebagai kelas eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Canva terhadap Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas IV di SD Inpres Galangan Kapal IV Kecamatan Tallo Kota Makassar. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan metode eksperimen yang melibatkan satu kelas sebagai kelas eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah One Group Pretest-Posttest, yaitu sebuah eksperimen yang dilaksanakan tanpa adanya kelas pembanding (kelas kontrol) dan mempunyai tes awal serta tes akhir dengan sampel penelitian adalah siswa kelas IVA sebanyak 26 siswa. Penelitian dilaksanakan selama 5 kali pertemuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes hasil belajar yang diberikan kepada siswa pada awal pertemuan dan terakhir pertemuan, lembar observasi untuk mengamati aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes hasil belajar yang diberikan kepada siswa pada awal pertemuan dan tes akhir pertemuan, lembar observasi untuk mengamati aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil analisis statistik deskriptif terhadap hasil belajar siswa terhadap media Canva positif, pemahaman materi dan konsep dari IPS dengan media Canva ini menunjukkan hasil belajar yang lebih baik dari pada sebelum diterapkan media Canva. Hasil analisis statistik inferensial menggunakan rumus uji t, diketahui bahwa nilai t_{Hitung} yang diperoleh adalah 13,65 dengan frekuensi db = $26 - 1 = 25$, pada taraf signifikansi 0,05 diperoleh $t_{Tabel} = 1.70814$ Jadi, $t_{Hitung} > t_{tabel}$ atau hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Berdasarkan hasil penelitian maka pembelajaran dengan media Canva berpengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV di SD Inpres Galangan Kapal IV Kecamatan Tallo Kota Makassar.

Kata Kunci: *Media Canva, Hasil belajar IPS*

KATA PENGANTAR



Allah Maha Penyayang dan Pengasih, demikian kata untuk mewakili atas segala karunia dan nikmat-Nya. Jiwa ini takkan henti bertahmid atas anugerah pada detik waktu, denyut jantung, gerak langkah, serta rasa dan rasio pada-Mu, Sang Khalik. Skripsi ini adalah setitik dari sederetan berkah-Mu.

Setiap orang dalam berkarya selalu mencari kesempurnaan, tetapi terkadang kesempurnaan itu terasa jauh dari kehidupan seseorang. Kesempurnaan bagaikan fatamorgana yang semakin dikejar semakin menghilang dari pandangan, bagai pelangi yang terlihat indah dari kejauhan, tetapi menghilang jika didekati. Demikian juga tulisan ini, kehendak hati ingin mencapai kesempurnaan, tetapi kapasitas penulis dalam keterbatasan. Segala daya dan upaya telah penulis kerahkan untuk membuat tulisan ini selesai dengan baik dan bermanfaat dalam dunia pendidikan, khususnya dalam ruang lingkup Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar.

Motivasi dari berbagai pihak sangat membantu dalam perampungan tulisan ini. Segala rasa hormat, penulis mengucapkan terima kasih kepada kedua orangtua Andi Talib dan Rosnaeni yang telah berjuang, berdoa, mengasuh, membesarkan, mendidik dan membiayai penulis dalam proses pencarian ilmu. Demikian pula, penulis mengucapkan kepada para keluarga yang tak hentinya memberikan motivasi dan selalu menemaniku dengan canda. Kepada pembimbing I Dr. Lukman Ismail, S.Pd, M.Pd., dan pembimbing

II Ulfayani Hakim, S.Pd., M.Pd, yang telah memberikan bimbingan, arahan serta motivasi sejak awal penyusunan proposal hingga selesainya skripsi ini. Tidak lupa juga penulis mengucapkan terima kasih kepada; Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag, Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, Erwin Akib, M.Pd., Ph. D, Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, Dr. H. Baharullah, M.Pd, Wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, Dr. Muhammad Akhir, M.Pd, Wakil Dekan III Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, Dr. Syamsuriadi P. Salenda, M.A, Wakil Dekan IV Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, Dr. Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd, Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Makassar dan Seluruh dosen dan para staf pegawai dalam lingkungan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah membekali penulis dengan serangkaian ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat bagi penulis.

Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya juga penulis ucapkan kepada Kepala sekolah, guru dan staf sekolah SD Inpres Galangan Kapal IV, yang telah memberikan izin dan bantuan untuk melakukan penelitian. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada sahabat-sahabat tersayang yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, yang telah memberikan dukungan, semangat dan motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Akhirnya dengan segala kerendahan hati, penulis senantiasa mengharapkan kritikan dan saran dari berbagai pihak, selama saran dan kritikan tersebut sifatnya membangun

karena penulis yakin bahwa suatu persoalan tidak akan berarti sama sekali tanpa adanya kritikan. Mudah-mudahan dapat memberi manfaat bagi para pembaca, terutama bagi diri pribadi penulis. Aamiin.

Makassar, 21 Mei 2024



A. Nur Afiat

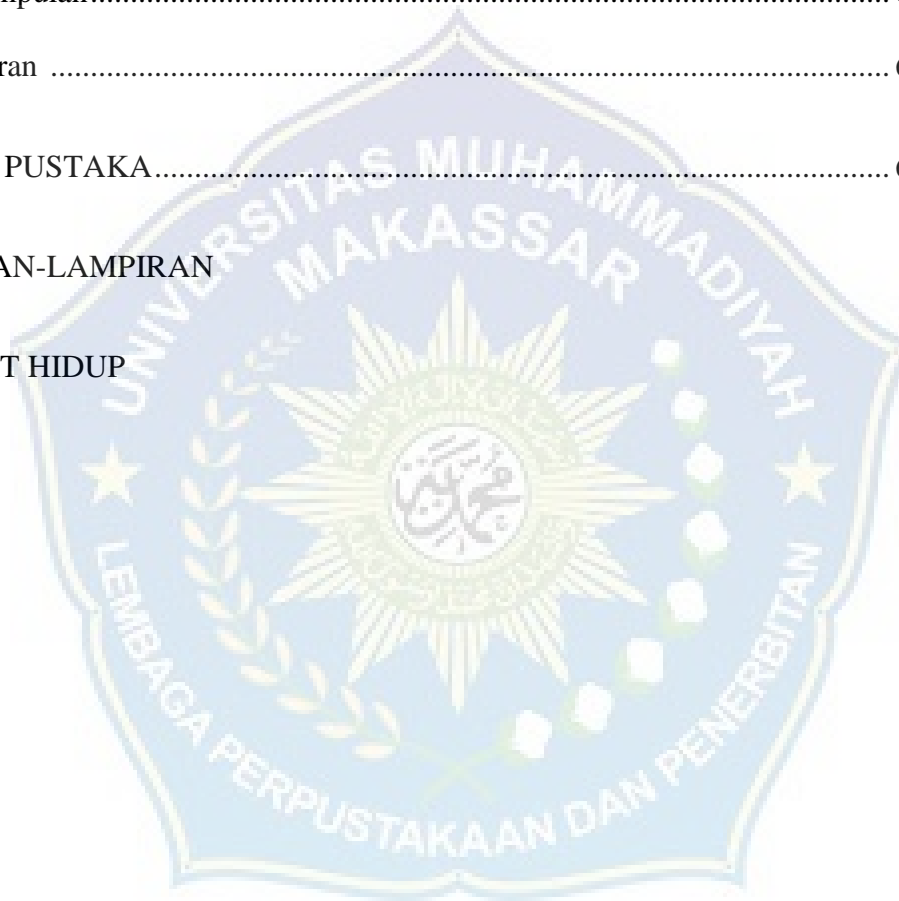


DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
SURAT PERJANJIAN.....	v
MOTO DAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	7

C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II KAJIAN TEORI, KERANGKA BERPIKIR DAN HIPOTESIS.....	9
A. Kajian Teori.....	9
B. Kerangka Berpikir	24
C. Hasil Penelitian Relevan.....	26
D. Hipotesis Penelitian.....	33
BAB III METODE PENELITIAN.....	34
A. Jenis Penelitian	34
B. Lokasi Penelitian	34
C. populasi dan Sampel Penelitian.....	35
D. Desain Penelitian	36
E. Variabel Penelitian	37
F. Defenisi Operasional Variabel.....	37
G. Prosedur Penelitian.....	38
H. Instrument Penelitian.....	39
I. Teknik Pengumpulan Data	40
J. Teknik Analisis Data	41
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	44

A. Hasil Penelitian	44
B. Pembahasan	61
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	65
A. Simpulan.....	65
B. Saran	66
DAFTAR PUSTAKA.....	67
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP	



DAFTAR TABEL

2. 1 Langkah-Langkah Pembelajaran Media Canva.....	16
2.2 Penelitian yang relevan.....	26
3.1 Keadaan Populasi	35
3.2 Keadaan Sampel	36
3.3 One Group Pretest-Posttest.....	36
4.1 Data Hasil pretest IPS Siswa	45
4.2 Frekuensi dan Persentase Pretest Siswa	46
4.3. Median Pretest Siswa.....	47
4.4 Distribusi Frekuensi Hasil Pretest Siswa.....	48
4.5 Data Hasil Post-Test IPS Siswa.....	50
4.6 Frekuensi dan Persentase Post-Test Siswa	51
4.7 Median Posttest Siswa.....	52
4.8 Distribusi Frekuensi Hasil post-test Siswa	53
4.9. Hasil Analisis Data Observasi Aktivitas Siswa.....	55
4.10 Analisis skor Pre-test dan Post-test	57

4.11 Jumlah Kuadrat Deviasi 59



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Beranda Canva.....	14
Gambar 2.2 Ikon Presentasi Canva	14
Gambar 2.3 Template Canva.....	15
Gambar 2.4 Kreasi PPT.....	15
Gambar 2.5 Save atau Record PPT	16
Gambar 2.6 Skema Kerangka Berpikir	26



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	71
Lampiran 2 : Soal Pretest dan Posttest	74
Lampiran 3: Absensi Siswa Kelas IVA SD Inpres Galangan Kapal IV.....	81
Lampiran 4: Kisi- Kisi Soal Hasil Belajar IPS	83
Lampiran 5: Nilai Pretest IPS Siswa Kelas IVA SD Inpres Galangan Kapal IV..	84
Lampiran 6: Nilai Posttest IPS Siswa Kelas IVA SD Inpres Galangan Kapal IV	86
Lampiran 7: Hasil Analisis Data Observasi Siswa Kelas IVA.....	88
Lampiran 8: Dokumentasi	89
Lampiran 9: Persuratan Penelitian.....	92
Lampiran 10 Kontrol Pelaksanaan Penelitian	96
Lampiran 11 Kartu Kontrol Bimbingan Skripsi.....	97
Lampiran 12 Persetujuan Pembimbing.....	100
Lampiran 13 Hasil Cek Plagiasi (Turniting)	101

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

IPTEK adalah singkatan dari ilmu pengetahuan dan teknologi. Seseorang dapat meningkatkan wawasan dan pengetahuan dibidang teknologi dengan mendapatkan informasi melalui IPTEK. Menurut Horton B, dan Chester L, H. Ilmu Pengetahuan merupakan suatu usaha untuk mencari pengetahuan yang masuk akal dan diandalkan serta bisa diuji secara sistematis menurut tahap-tahap yang teratur dan berdasarkan prinsip-prinsip serta prosedur tertentu. Sedangkan teknologi adalah sarana yang menyediakan kebutuhan untuk kelangsungan hidup manusia.(dalam Mulyani & Haliza, 2021:103)

Teknologi merupakan segala sesuatu sarana yang digunakan untuk memudahkan kehidupan manusia dalam menjaga kelangsungan hidup. Perkembangan teknologi juga sebagai indikator kemajuan suatu peradaban manusia pada setiap masanya dan itu menjadi dasar untuk perubahan dan perkembangan teknologi kedepannya. Kemajuan sebuah teknologi sangat berimplikasi pada perubahan kehidupan manusia baik secara positif maupun negatif. Besarnya pengaruh dari teknologi membuat manusia terus melakukan berbagai pengembangannya untuk menciptakan teknologi-teknologi baru demi memudahkan kehidupan manusia dalam berbagai hal.(Bahtiar, 2018)

Perkembangan teknologi di dunia digital tentunya sangat berkaitan dengan segala bidang kehidupan dalam masyarakat lebih khususnya dalam bidang pendidikan. Seiring

berkembangnya ilmu pengetahuan maka semakin muncul teknologi teknologi yang baru yang akan menjadikan adanya kemajuan zaman. Dalam dunia pendidikan peran teknologi sangat membantu untuk mensukseskan pembelajaran, baik itu dalam penunjang sarana pembelajaran maupun dalam memperoleh informasi sehingga para pendidik dapat bersaing dengan dunia luar. IPTEK sangat di butuhkan dalam dunia pendidikan karena tujuannya yaitu untuk memudahkan pendidikan dalam kondisi apapun.(Mahardika et al., 2021)

Pendidikan adalah usaha yang sadar dilakukan orang dewasa untuk membawa anak didik ke arah kedewasaan, baik dewasa jasmani maupun rohani yang mampu berdiri sendiri dibawah hidup bermasyarakat dan bertanggung jawab terhadap kehidupan masyarakat bangsa dan negara. Sehingga, peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi diri untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, emosional, pengendalian diri.(Sulfasyah & Arifin, 2017)

Selain itu, Pendidikan berkaitan erat dengan proses pembelajaran, didalam pembelajaran terdapat komponen-komponen yang berkaitan erat dengan proses pembelajaran yaitu guru, siswa, tujuan, metode, materi, alat pembelajaran (media), dan evaluasi. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa untuk belajar. Pembelajaran IPS dipandang sebagai mata pelajaran yang sulit dipahami karena memiliki banyak materi. Dalam hal ini sebagai pendidikguru harus menggunakan media pembelajaran yang menarik agar materi yang terdapat dalam mata pelajaran IPS dapat tersampaikan dengan baik.

Kenyataannya, proses pembelajaran IPS masih sebatas transfer ilmu dari guru kepada siswa (*teaching oriented learning*), mata pelajaran IPS dipandang sebagai mata pelajaran berbasis *textbook* yang dalam pengimplementasiannya peserta didik sering kali ditugaskan untuk membaca materi yang ada pada buku pelajaran. Pembelajaran mengandung makna adanya kegiatan belajar mengajar antara siswa dan guru yang berorientasi pada pengembangan pengetahuan, sikap, dan keterampilan. (Institut et al., 2020)

Adapun pengertian IPS merupakan mata pelajaran yang mempelajari kehidupan sosial yang didasarkan pada bahan kajian geografi, ekonomi, sejarah, antropologi, sosiologi dan tata negara dengan menampilkan permasalahan sehari-hari masyarakat. Fungsi pelajaran IPS di Sekolah Dasar adalah untuk mengembangkan sikap rasional tentang gejala-gejala sosial serta wawasan tentang perkembangan masyarakat Indonesia dan masyarakat dunia di masa lampau dan masa kini. Sedangkan tujuan mata pelajaran IPS di Sekolah Dasar adalah untuk mengambil akan pengetahuan dan keterampilan dasar yang berguna bagi peserta didik dalam kehidupan sehari-hari serta mampu mengembangkan pemahaman tentang perkembangan masyarakat Indonesia sejak masa lalu hingga masa kini, sehingga peserta didik memiliki kebanggaan sebagai bangsa Indonesia dan cinta kepada tanah air. (Institut et al., 2020)

Keberhasilan pembelajaran dapat terlihat berhasil atau tidak dari hasil belajar peserta didiknya. Menurut Oemar Hamalik (dalam Arviana et al., 2020), "hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi

mengerti”. Kualitas pembelajaran sangat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Apabila pembelajaran yang disampaikan menyenangkan dan dapat menarik perhatian peserta didik maka hasil belajarnya pun akan baik atau tinggi. Begitu pula sebaliknya apabila pembelajaran yang disampaikan oleh guru membuat peserta didik merasa jenuh atau bosan maka hasil belajar peserta didik pun akan rendah.

Dalam proses pembelajaran, terjadi komunikasi antara guru dan siswa. Guru berperan sebagai pengirim informasi sedangkan siswa berperan sebagai penerima informasi. Proses ini akan berhasil dengan baik jika antara keduanya berjalan dengan lancar, dimana guru mampu menyampaikan informasi dengan baik kepada siswa dan siswa mempunyai kemampuan menerima informasi tersebut dengan baik pula. Untuk menyempurnakan komunikasi antara pemberi dan penerima informasi agar tercipta komunikasi yang efektif diperlukan alat komunikasi atau media. (Hasan et al., 2021)

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi yaitu guru kepada penerima informasi atau siswa yang bertujuan untuk menstimulus para siswa agar termotivasi serta bisa mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna. Artinya, terdapat lima komponen dalam pengertian media pembelajaran. Pertama, sebagai perantara pesan atau materi dalam proses pembelajaran. Kedua, sebagai sumber belajar. Ketiga, sebagai alat bantu untuk menstimulus motivasi siswa dalam belajar. Keempat, sebagai alat bantu yang efektif untuk mencapai hasil pembelajaran yang utuh dan bermakna. Kelima, alat untuk memperoleh dan meningkatkan skill. Kelima komponen tersebut berkolaborasi dengan baik akan berimplikasi kepada berhasilnya pencapaian pembelajaran sesuai dengan

target yang diharapkan. (Hasan et al., 2021)

Terdapat beberapa media pembelajaran yang tersedia dalam dunia pendidikan, dengan berbagai macam cara penerapan dan memiliki kegunaan juga ketertarikan sendiri, salah satu media pembelajaran yang membuat peneliti tertarik adalah media Canva. Media Canva merupakan aplikasi yang memuat berbagai macam fitur-fitur yang bertujuan untuk membantu guru dan siswa sekolah dasar dalam melakukan pembelajaran yang berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas, dan manfaat lainnya yang dapat digunakan guru dalam pembelajaran. (Rohima & Keguruan, n.d. 2023)

Selain itu, canva dapat meningkatkan minat belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik serta mengembangkan kreativitas peserta didik, selain itu aplikasi canva adalah sebuah tools untuk desain grafis yang menjembatani penggunaannya agar dapat dengan mudah merancang berbagai jenis desain kreatif secara online mulai dari mendesain kartu ucapan poster, brosur, infografik, hingga presentasi. Canva saat tersedia dalam beberapa versi, web, iOS, dan android. Tujuan media canva dalam pembelajaran yaitu untuk membuat materi belajar (bahan ajar) yang menarik sehingga mendorong hasil belajar yang lebih baik. (Harahap et al., 2022)

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SD Inpres Galangan Kapal IV Kecamatan Tallo Kota Makassar. Dari hasil observasi yang didapatkan ada beberapa faktor yaitu minimnya media pembelajaran yang digunakan di SD Inpres Galangan Kapal IV Kecamatan Tallo Kota Makassar, proses pembelajaran yang dilakukan menggunakan media berupa gambar dan buku paket yang di bagikan kepada peserta didik. Guru juga belum terlalu mahir dalam menggunakan teknologi yang mendukung dalam pembuatan

media video pembelajaran yang disebabkan beberapa faktor yaitu kurangnya sosialisasi pelatihan mengenai perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) yang mendukung dalam pembuatan media video pembelajaran dan usia guru SD khususnya yang mengampu dikelas.

Hasil wawancara juga di lakukan dengan guru kelas IV SD Inpres Galangan Kapal IV Kecamatan Tallo Kota Makassar yang sebagai guru kelas bernama Abd. Kadirjaelani, S.Pd umur 35 tahun memperoleh informasi bahwa

“masih banyak peserta didik yang kesulitan dalam memahami materi. Kondisi ini menggambarkan bahwa pemahaman peserta didik masih rendah. Disebabkan minimnya penggunaan media yang digunakan dan buku paket yang digunakan juga sangat minim dan media pembelajaran belum pernah menggunakan media digital”.

Berdasarkan latar belakang maka peneliti mengangkat masalah yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media canva Terhadap Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas IV di SD Inpres Galangan Kapal IV kecamatan Tallo Kota Makassar”

Berdasarkan permasalahan tersebut dapat disimpulkan bahwa, perlu adanya solusi untuk memperbaiki proses pembelajaran peserta didik SD Inpres Galangan Kapal IV agar menjadi aktif dan efektif. Peserta didik memerlukan media pembelajaran yang menarik dan menyesuaikan dengan perkembangan teknologi digital. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah pengembangan dari media pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang didesain berbasis digital, seperti media pembelajaran yang didesain menggunakan aplikasi Canva. Aplikasi Canva adalah program desain online yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, buletin dan lain

sebagainya yang disediakan dalam website atau aplikasi. Aplikasi Canva dapat membantu guru dalam menjelaskan materi dan membantu peserta didik untuk lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru. Dan akan menggunakan model Picture and Picture, keterkaitan antara model picture and picture dengan media Canva yaitu dengan menggunakan model ini dapat merangsang keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran karena fokus pada penggunaan gambar, visualisasi, dan multimedia sehingga siswa mampu mengatasi kesulitan memahami pembelajaran. Aplikasi Canva sangat membantu dalam pembuatan media tersebut karena kita dapat membuat media yang menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

“Apakah Penggunaan Media Canva berpengaruh terhadap hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas IV SD Inpres Galangan Kapal IV Kecamatan Tallo Kota Makassar?

C. Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi Pengaruh Penggunaan Media Canva terhadap hasil belajar Belajar IPS Pada Siswa Kelas IV SD Inpres Galangan Kapal IV Kecamatan Tallo Kota Makassar.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis
 - a. Melalui hasil penelitian ini diharapkan guru SD dan peneliti memiliki pengetahuan dan wawasan tentang Penggunaan Media Canva dalam meningkatkan hasil belajar

siswa pada mata pelajaran IPS

- b. Hasil penelitian ini diharapkan guru SD dan peneliti memiliki pengetahuan Penggunaan Media Canva yang dapat dijadikan acuan untuk meningkatkan proses dan hasil belajar dalam pembelajaran IPS di Sekolah Dasar.
 - c. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan acuan dalam melakukan penelitian selanjutnya dan memperoleh pengetahuan tentang penggunaan media Canva pada mata pelajaran IPS Menjadi bahan pertimbangan bagi praktisi pendidikan lainnya dalam membuat kebijakan pendidikan
2. Manfaat praktis
- a. Bagi siswa diharapkan dengan berhasilnya penelitian ini, siswa diharapkan dapat mengikuti pembelajaran dengan semangat dan motivasi yang tinggi sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.
 - b. Bagi guru diharapkan dapat menjadi pedoman untuk kegiatan pembelajaran berikutnya, memiliki keterampilan dalam mengajar serta dalam memodifikasi berbagai model pembelajaran dalam mengajar terutama penggunaan Media Canva.
 - c. Bagi sekolah diharapkan dapat menjadi acuan untuk menetapkan kebijakan dalam pembelajaran dengan memperhatikan bagaimana kinerja guru harus lebih kreatif dalam mengajar. Bagi peneliti, penelitian ini dapat dijadikan bahan acuan ketika kelak menjadi seorang guru.

BAB II

KAJIAN TEORI, KERANGKA BERPIKIR DAN HIPOTESIS

A. Kajian Teori

1. Aplikasi Canva

a. Pengertian Canva

Canva adalah aplikasi yang dapat digunakan untuk melakukan desain grafis. Penggunaan aplikasi canva dapat meningkatkan kreativitas dalam membuat desain poster, presentasi, dan konten visual lainnya. Dalam melakukan desain, aplikasi Canva menyediakan beragam foto yang dapat digunakan sebagai ilustrasi konten, konten dalam bentuk template sehingga dapat langsung digunakan, jenis huruf dan berbagai ilustrasi lainnya dalam menunjang kreativitas dalam membuat desain.(Sholeh & Susanti, 2020)

Canva merupakan aplikasi online yang mempunyai beragam template serta fitur-fitur yang ada untuk membantu guru dan siswa Sekolah Dasar dalam melakukan pembelajaran yang berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas, dan manfaat lainnya. Melalui Canva, diharapkan mampu memberi pembelajaran yang positif bagaimana suatu aplikasi yang sudah banyak disediakan, sehingga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran berbasis teknologi abad 21(Monoarfa & Haling, 2021).

Media Canva juga dapat memfasilitasi siswa dalam mencerna serta dalam memahami materi pelajaran yang abstrak karena canva dapat menampilkan keragaman animasi, audio, video, gambar, grafik dan teks serta elemen menarik

lainnya sesuai dengan kebutuhan tampilan yang diinginkan sehingga dapat membuat siswa lebih fokus memperhatikan pelajaran karena tampilannya yang menarik. Canva memiliki halaman kosong yang dapat membantu kreator membuat desain tentang bagaimana proses pembelajaran yang diinginkan. Tidak hanya bisa membuat desain dari awal, bagi pemula yang awam dalam hal mendesain, Canva menyediakan berbagai macam desain jadi tanpa harus memulai dari halaman kosong. (Miftahul Jannah et al., 2023: 2)

Tools yang tersedia mampu memudahkan proses desain dan animasi. Keunggulan lain yang dimiliki Canva adalah dapat langsung digunakan di web browser serta perlu menginstal aplikasi. Media harus didesain sedemikian rupa demi kemudahan siswa dalam pembelajaran. Menjadi alat bantu utama dalam hal perantara menyampaikan materi. Oleh karena itu, media pembelajaran harus mengarah pada tujuan akhir yaitu untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar. Jika media yang digunakan untuk belajar semakin menarik, maka tingkat motivasi belajar siswa akan semakin tinggi. Siswa akan lebih bergairah dalam mengikuti pembelajaran. (Miftahul Jannah et al., 2023: 2)

b. Manfaat dan Tujuan Aplikasi Canva

Sebagai aplikasi berbasis teknologi, Canva menyediakan ruang belajar untuk setiap guru dalam melaksanakan suatu pembelajaran dengan mengandalkan media pembelajaran salah satunya berupa aplikasi Canva. Media yang menyediakan lebih banyak template menarik untuk menarik minat peserta didik dalam proses pembelajaran. Banyak contoh yang dapat digunakan guru dalam aplikasi Canva

untuk disajikan kepada peserta didik, salah satunya ialah berbagai template menarik untuk disajikan dalam Power Point. Microsoft Office PowerPoint merupakan program aplikasi kantor bertipe slide show (lembar kerja yang merupakan objek berganti) digunakan untuk mempresentasikan konsep dan argumen yang ingin ditunjukkan pada orang lain (Garris Pelangi, 2020: 88). Biasanya seorang guru dalam menyampaikan dan menerangkan materi baik itu secara langsung ataupun daring, guru menggunakan media pembelajaran Power Point untuk mempresentasikan materinya dalam proses pembelajaran. Di lain sisi, untuk menarik minat peserta didik dalam proses pembelajaran, maka guru harus cerdas menampilkan presentasinya itu secara menarik. Aplikasi Canva menjadi faktor pendukung dalam membuat template yang menarik, memberi warna, gambar, huruf, dan lain sebagainya agar Power Point yang dibuat oleh guru lebih menarik. Dengan cara membuka aplikasi Canva, pilih di penelusuran, ketik "Presentasi" maka template yang menarik dan beragam akan muncul secara otomatis, dan setelah selesai dibuat, template atau hasil dari desain tersebut bisa dipindahkan ke dalam Power Point.

Pemanfaatan template Power Point dalam Canva tidak dirujuk untuk guru saja, tetapi juga bisa untuk peserta didik bila ingin menyampaikan materi yang diharuskan menggunakan Power Point. Selanjutnya, selain Power Point, guru juga dapat membuat sertifikat untuk peserta didik untuk diberikan saat ada acara atau ajang perlombaan, dalam Canva, desain-desain sertifikat juga disediakan dengan berbagai macam pilihan. Selanjutnya yaitu template untuk video. Biasanya seorang guru menyediakan video untuk contoh, acuan, ataupun penjelasan kepada peserta didik.

Dengan Canva, guru juga bisa memakai template dengan warna menarik dan tambahan font lainnya untuk memperindah background video pada saat ditampilkan. Begitu juga dengan poster, infografis resume, selebaran, dan lain sebagainya yang dapat dipakai dan digunakan. Kembali lagi, tidak hanya guru yang dapat menggunakannya, peserta didikpun demikian, guru dapat memberi pengajaran menggunakan aplikasi Canva ini kepada peserta didiknya, bila mana guru menganjurkan untuk membuat suatu video, presentasi, poster, dan lain sebagainya yang berisi penjelasan, tutorial ataupun lainnya, peserta didik diharapkan bisa mengoperasikan dan membuat suatu desain yang menarik. Keuntungan yang didapatkan ialah, selain mendapat ilmu dalam pembelajaran, peserta didik juga belajar untuk terampil, kreatif, dan inovatif dalam mengembangkan suatu pelajaran atau materi yang diampu.

c. Keuntungan Aplikasi Canva

1. Memudahkan seseorang dalam membuat desain yang diinginkan atau diperlukan, seperti; pembuatan poster, sertifikat, infografis, template video, presentasi, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi Canva.
2. Karena aplikasi ini menyediakan berbagai macam template yang sudah tersedia dan menarik, maka memudahkan seseorang dalam membuat suatu desain yang sudah disediakan, hanya menyesuaikan saja keinginan serta pemilihan tulisan, warna, ukuran, gambar, dan lain sebagainya yang disediakan.
3. Mudah dijangkau, aplikasi Canva mudah dijangkau disemua kalangan karena bisa didapat melalui Android ataupun iOS, hanya dengan mendownloadnya

untuk mendapatkan aplikasi ini, jika memakai gawai. Apabila memakai laptop, caranya ialah dengan membuka chrome atau web Canva dan masuk pada aplikasi Canva tanpa harus mendownload. (Sari & Fatonah, 2022)

d. Kekurangan Aplikasi Canva

1. Aplikasi Canva mengandalkan jaringan internet yang cukup dan stabil, bila mana tidak adanya internet atau kuota dalam gawai maupun laptop yang akan menjangkau aplikasi Canva, Canva tidak dapat dipakai atau mendukung dalam proses mendesain. Tetapi hal ini tidak menjadi masalah karena di tempat penelitian saya jaringan internetnya bagus, berarti kekurangan Canva ini tidak menjadi masalah untuk di aplikasikan disekolah tersebut.
2. Dalam aplikasi Canva ada template, stiker, ilustrasi, font, dan lain sebagainya secara berbayar. Jadi, ada beberapa yang berbayar ada yang tidak. Tetapi hal ini tidak masalah dikarenakan banyak template yang menarik dan gratis lainnya. Hanya bagaimana pengguna dapat mendesain sesuatu secara menarik dan mengandalkan kreativitas sendiri.
3. Terkadang desain yang dipilih terdapat kesamaan desain dengan orang lain, entah itu templatnya, gambar, warna, dan sebagainya. Tetapi ini juga tidak menjadi masalah, kembali lagi kepada pengguna dalam memilih sesuatu desain yang berbeda. (Monoarfa & Haling, 2021)

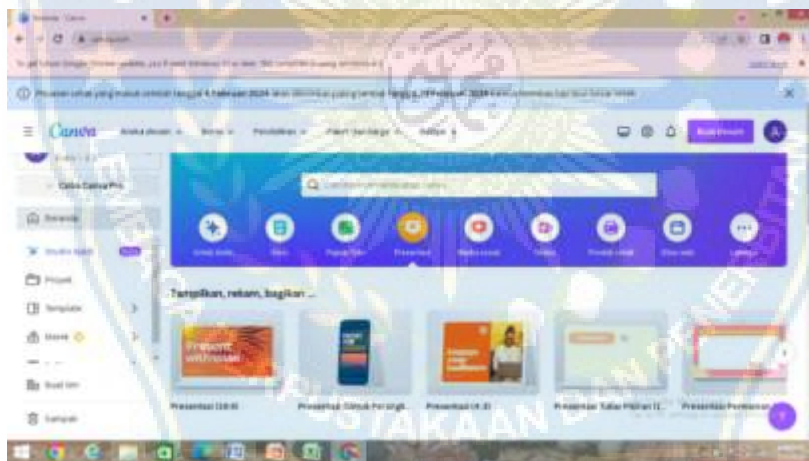
e. Langkah-langkah pembuat media pembelajaran di Canva

1. Buka aplikasi Canva atau web Canva di www.canva.com



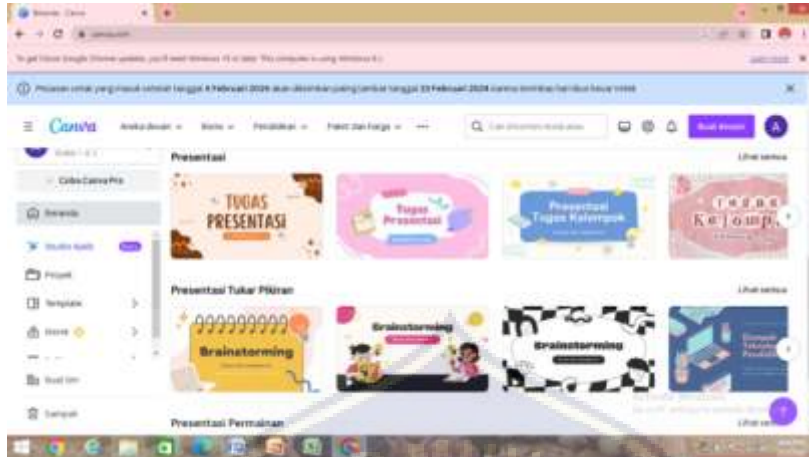
Gambar 2.1 Beranda Canva

2. Buat akun, bisa menggunakan akun google
3. Pilih “Presentation” pada tampilan beranda Canva



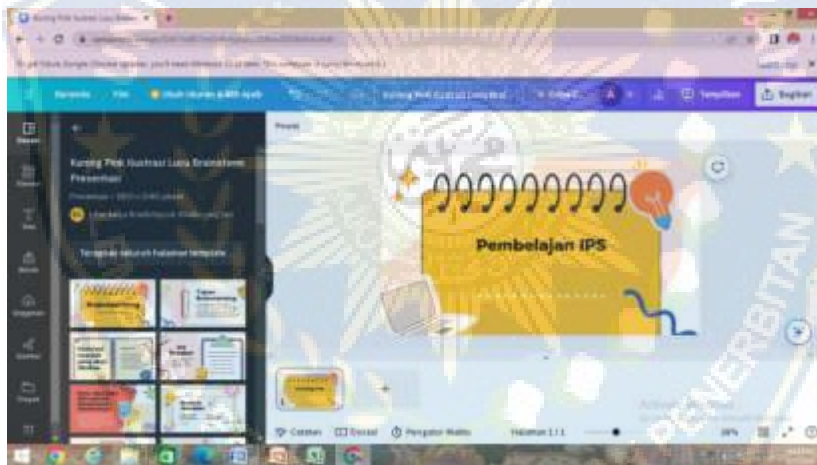
Gambar 2.2 Ikon Presentation Canva

4. Klik “Template” untuk memilih desain Power Point”



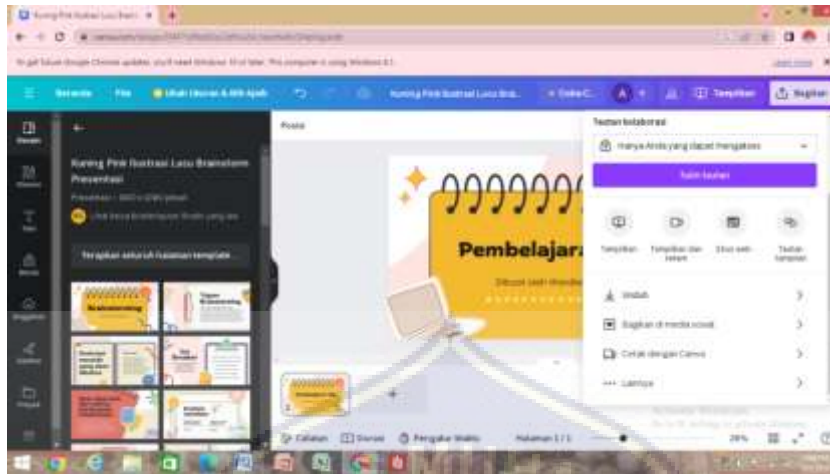
Gambar 2.3 Template Canva

5. Masukkan bahan ajar, kemudian kreasikan PPT sesuai keinginan



Gambar 2.4 kreasi PPT

6. Klik titik tiga di pojok kanan atas untuk save PPT atau *merecord* penjelasan dari PPT tersebut.



Gambar 2.5 Save atau Record PPT

7. Jika memilih record, maka PPT dibagikan dalam bentuk link
- f. Langkah-langkah pembelajaran media Canva

Tabel 2.1 Langkah-langkah Pembelajaran Media Canva

Kegiatan Awal
<ul style="list-style-type: none"> • Kelas dimulai dengan dibuka dengan salam, menanyakan kabar • Kelas dilanjutkan dengan doa yang dipimpin oleh salah satu siswa • Guru mengecek kehadiran • Memberikan persepsi, mengaitkan materi yang sebelumnya dan menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan diajarkan.
Kegiatan Inti
<ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskan sekitarmateri yang akan diajarkan • Guru menampilkan media pembelajaran yaitu media Canva • Siswa mengamati media pembelajaran tentang materi yang akan diajarkan • Guru melakukan Tanya jawab berkaitan tentang materi yang diajarkan • Guru memberi siswa kesempatan untuk bertanya materi yang belum dipahami • Guru memberikan pertanyaan pada siswa terkait materi yang diajarkan • Guru memberikan siswa kesempatan untuk mengerjakan soal di papan tulis
Kegiatan Akhir
<ul style="list-style-type: none"> • Guru menyimpulkan pembelajaran hari ini • Guru meminta salah satu siswa untuk memimpin doa • Guru menutup pembelajaran dengan salam

2. Model Pembelajaran *Picture and Picture*

Pada penelitian kali ini menggunakan model *Picture and Picture*. Model ini sangat cocok dengan penerapan media Canva karena menampilkan gambar-gambar. Model *Picture and Picture* merupakan suatu metode belajar yang menggunakan gambar yang dipasangkan atau diurutkan menjadi urutan logis (Marus, 2017: 2). Model pembelajaran *Picture and Picture* merupakan salah satu bentuk pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran *Picture and Picture* memiliki ciri aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan.

Menurut Agus Suprijono dalam (Marus, 2017: 2) Langkah-langkah model *Picture and Picture*, yaitu: 1) Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai. 2) Guru menyajikan materi sebagai kata pengantar. 3) Guru menunjukkan/memperlihatkan gambar-gambar kegiatan berkaitan dengan materi. 4) Guru menunjuk/memanggil siswa secara bergantian memasang/mengurutkan gambar-gambar menjadi urutan yang logis. 5) Guru menanyakan alasan/dasar pemikiran urutan gambar tersebut. 6) Dari alasan/urutan gambar tersebut guru memulai menanamkan konsep/materi sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai. 7) Kesimpulan/rangkuman.

Kelebihan model *Picture and Picture* Menurut Imas Kurniasih dan Berlin Sani dalam (Marus, 2017: 2) yaitu: 1) Guru bisa dengan mudah mengetahui kemampuan masing-masing siswa. 2) Model *Picture and Picture* ini melatih siswa untuk berpikir logis dan sistematis. 3) Membantu siswa belajar berpikir berdasarkan sudut pandang suatu subjek bahasan dengan memberikan kebebasan siswa beragumen terhadap gambar yang diperlihatkan. 4) Dapat memunculkan motivasi belajar siswa kearah

yang lebih baik. 5) Siswa dilibatkan dalam perencanaan dan pengelolaan kelas.

Kekurangan model *Picture and Picture* menurut Imas Kurniasih dan Berlin Sani dalam (Marus, 2017: 2) yaitu: 1) Semakin rumit sebuah model pembelajaran, risikonya tentu saja akan memakan waktu yang lama, sama halnya dengan model pembelajaran *Picture and Picture* ini. 2) Guru harus memiliki keterampilan penguasaan kelas dengan baik, karena model pembelajaran ini rentan siswa yang menjadi kurang aktif dan juga rentan kegaduhan. 3) Dibutuhkan dukungan fasilitas, alat dan biaya yang cukup memadai terutama untuk gambar yang akan diperlihatkan.

Dengan demikian penggunaan model *Picture and Picture* diharapkan dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik terhadap penyampaian materi pembelajaran yang lebih efektif, efisien, menyenangkan, serta dapat memotivasi peserta didik agar belajar lebih serius, memberi pengalaman langsung dan dapat tersimpan lama dalam memori peserta didik, sehingga pada akhirnya dapat memengaruhi hasil belajar peserta didik menjadi lebih baik. Melihat kenyataan yang ada pada saat ini, proses pembelajaran IPS masih belum sepenuhnya menerapkan pembelajaran IPS yang dapat memberikan pengalaman langsung terutama dalam menghadirkan model pembelajaran *Picture and Picture* yang dapat menumbuhkan rasa ingin tahu terhadap materi pelajaran serta menarik dan memotivasi peserta didik.

Oleh karena itu, guru perlu meminimalisir dan mencari solusi agar proses pembelajaran dapat berjalan efektif, menarik dan berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Salah satu upaya yang dianggap efektif adalah dengan pembelajaran model *Picture and Picture*.

3. Pembelajaran IPS

Secara sederhana istilah pembelajaran merupakan upaya untuk membelajarkan seseorang atau lebih dan menggunakan strategi, metode, dan pendekatan tertentu kearah pencapaian tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Pembelajaran merupakan suatu kegiatan terencana untuk mengkondisikan seseorang atau sekelompok orang agar bisa belajar dengan baik. Oleh sebab itu, pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses komunikasi yang bersifat timbal balik, baik antara guru dan siswa, atau siswa dengan guru, maupun siswa dengan siswa, untuk mencapai hasil pembelajaran yang telah ditentukan. secara implisit dalam pembelajaran terdapat kegiatan memilih, menetapkan, mengembangkan metode untuk mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan. (Institut et al., 2020)

Pembelajaran memiliki hakikat perancangan sebagai upaya untuk membelajarkan siswa. Untuk memperoleh pengalaman yang lebih luas tentang ilmu IPS dapat dijelaskan bahwa IPS merupakan suatu program yang telah diambil dari berbagai ilmu sosial seperti sejarah, sosiologi, antropologi, geografi ilmu politik dan sosial. IPS ini merupakan salah satu ilmu yang mempelajari tentang himpunan kehidupan manusia didalam bermasyarakat. Salah satu contoh adalah pembelajaran pendidikan IPS, yang mana pembelajaran pendidikan IPS di Indonesia tidak dipisahkan dari dokumen Kurikulum 1975 yang memuat IPS sebagai mata pelajaran untuk pendidikan di sekolah dasar dan menengah. (Institut et al., 2020).

Gagasan IPS di Indonesia pun banyak mengadaptasi dari sejumlah pemikiran *Social Studies* yang terjadi diluar negeri terutama perkembangan pada NCSS sebagai

organisasi professional yang cukup besar pengaruhnya dalam memajukan social studies bahkan kebijakan kurikulum persekolahan. Ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan nama mata pelajaran ditingkatkan sekolah atau nama program studi di perguruan tinggi yang identik dengan istilah “*social studies*” dalam kurikulum persekolahan di negara-negara Barat seperti Australia dan Amerika Serikat. Namun pengertian IPS di tingkat persekolahan itu sendiri mempunyai perbedaan makna khususnya antara IPS di sekolah Dasar (SD) dengan IPS untuk sekolah menengah pertama (SMP) dan IPS untuk sekolah menengah atas (SMA). (Institut et al., 2020).

Pendidikan IPS untuk tingkat sekolah itu sebagai suatu penyederhanaan disiplin ilmu-ilmu sosial, psikologi, filsafat, ideologi negara, dan agama yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan. Ilmu pengetahuan sosial merupakan seperangkat fakta, peristiwa, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan perilaku dan tindakan manusia untuk membangun dirinya, masyarakatnya, bangsanya, lingkungannya berdasarkan pengalaman masa lalu yang dapat dimaknai untuk masa kini, dan diantisipasi untuk masa yang akan datang. (Institut et al., 2020)

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan kajian ilmu-ilmu sosial secara terpadu yang disederhanakan untuk pembelajaran di sekolah dan mempunyai tujuan agar peserta didik dapat nilai-nilai yang baik sebagai warga negara yang bermasyarakat sehingga mereka dapat menjadi warga negara yang baik berdasarkan pengalaman masa lalu yang dapat dimas kini, dan diantisipasi untuk masa yang akan datang karena aktivitas manusia dapat dilihat dari dimensi waktu yang meliputi masa lalu, sekarang dan masa

depan. (Institut et al., 2020).

Aktivitas manusia yang berkaitan dalam hubungan dan interaksinya dengan aspek kekurangan atau geografis. Aktivitas manusia dalam memenuhi segala kebutuhan hidupnya dalam dimensi arus produksi, distribusi dan konsumsi. Selain itu dikaji pula bagaimana manusia membentuk seperangkat peraturan sosial dalam menjaga pola interaksi sosial antar manusia dan bagaimana cara manusia memperoleh dan mempertahankan suatu kekuasaan. Pada intinya, fokus kajian IPS adalah berbagai aktivitas manusia dalam berbagai dimensi kehidupan sosial sesuai dengan karakteristik manusia sebagai makhluk sosial. (Institut et al., 2020)

Pada pembelajaran IPS kelas IV dengan materi perkembangan teknologi masyarakat, teknologi hadir untuk memudahkan pekerjaan manusia oleh karena itu teknologi selalu mengalami perkembangan. Oleh karena itu sering dikatakan bahwa perkembangan teknologi saat ini sangat pesat. Kita ambil contoh, yaitu pekerjaan cepat selesai dan hasil yang meningkat. Jadi bekerja dengan menggunakan teknologi akan jauh lebih efisien. Teknologi terbagi menjadi tiga bagian, teknologi produksi, teknologi komunikasi dan teknologi transportasi.

a. Teknologi Produksi

Teknologi adalah kemampuan berlandaskan ilmu pengetahuan. Sedangkan produksi adalah kegiatan menghasilkan barang. Jadi, teknologi produksi adalah kegiatan menghasilkan barang berlandaskan pengetahuan. Teknologi produksi mengalami perkembangan. Perkembangannya selalu ke arah kemajuan. Teknologi produksi pada masa kini jauh lebih baik. Apabila dibandingkan dengan teknologi

masa lalu. Kebutuhan hidup itu, seperti pangan, sandang, dan sebagainya.

b. Perkembangan Teknologi Komunikasi

Komunikasi adalah penerimaan pesan, baik langsung atau tidak langsung. Komunikasi langsung berupa menanyakan langsung tanpa alat. Alat komunikasi mengalami perkembangan, contohnya Adi menghubungi Ana melalui telepon. Alat komunikasi memudahkan manusia dalam berhubungan. Alat komunikasi mempercepat penyampaian pesan. Alat komunikasi dapat berupa elektronik dan media cetak. Teknologi komunikasi dapat mengatasi jarak dan waktu. Jarak yang jauh terasa dekat. Waktu yang dibutuhkan cepat. Alat komunikasi apa yang sering kamu gunakan? alat komunikasi sekarang ini sangat banyak. Baik yang tradisional maupun modern. Contohnya, berupa surat, telepon, telegram, radio, dan sebagainya.

c. Teknologi Transportasi

Transportasi adalah sarana perhubungan. Sarana ini mempermudah untuk sampai ke tempat tujuan. Baik mengangkut orang maupun barang. Perkembangan sarana transportasi mengalami kemajuan, dahulu daya angkut terbatas. Selain itu, kecepatannya juga sangat terbatas. Akan tetapi, sekarang mengalami peningkatan dan perubahan. Negara kita negara kepulauan. Pulau-pulainya disatukan dengan laut. Hal ini membutuhkan suatu transportasi. Berdasarkan jenisnya ada transportasi darat, laut, dan udara.

4. Media Pembelajaran

Menurut Kurniawati Media berfungsi sebagai alat untuk komunikasi non-verbal

dan sebagai bagian dari sistem, harus ada atau digunakan dalam setiap pembelajaran. Dikatakan demikian karena media sangat penting dalam pembelajaran. Dan jika salah satunya tidak ada, hasil yang diperoleh tidak akan maksimal. (dalam Rohmatin et al., 2023:45)

Media Pembelajaran adalah suatu alat yang sangat mendukung proses pembelajaran baik itu didalam maupun diluar ruangan. Dalam proses belajar mengajar sangat penting bagi guru dan siswa mengenal tentang media pembelajaran agar terjadi proses belajar yang baik, aktif, dan bermanfaat. Manfaat media pembelajaran bagi seorang guru adalah menciptakan penalaran bagi siswa, membantu siswa agar berfikir kreatif dan aktif. Manfaat media pembelajaran bagi siswa adalah mencoba untuk bekerja membuat sesuatu dari penalaran tersebut menjadi nyata, membuat karya yang kreatif dan menjadi siswa yang aktif. Sehingga membantu guru dan siswa mencapai kompetensi dasar yang telah ditentukan. (Harahap et al., 2022)

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan dan menyalurkan pesan kepada penerimanya sehingga penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif, sehingga pembelajaran lebih cepat dipahami siswa dan menarik minat siswa untuk belajar lebih lanjut. Sehingga media pembelajaran dapat dimanfaatkan dengan baik jika disesuaikan dengan pembelajarannya. Seorang guru mampu menyesuaikan media pembelajaran dengan pembelajaran apa yang sedang dilakukan. Berkaitan dengan perkembangan

teknologi yang semakin maju berdampak pula terhadap semua kegiatan pembelajaran disekolah termasuk salah satunya yaitu pembelajaran matematika. Dimana dalam proses belajar guru diharapkan mampu menggunakan teknologi yang canggih baik guru yang masih muda maupun guru yang tinggal beberapa tahun lagi menjabat untuk membuat kegiatan belajar yang kreatif, semangat dan terampil. Salah satu cara penggunaan teknologi dalam pembelajaran yaitu pemanfaatan sumber daya teknologi sebagai media dalam proses pembelajaran. (Harahap et al., 2022)

Salah satu perkembangan teknologi sebagai media pembelajaran saat ini yaitu aplikasi Canva. Canva merupakan aplikasi desain online yang didalamnya terdapat berbagai desain poster, grafik, brosur, presentasi, logo, video, sampul buku dan lainnya serta bisa juga berkoneksi dengan media sosial yang kita punya. Penggunaannya serta manfaatnya itu untuk membuat media ajar yang menarik dengan desain yang ada. Guru dan siswa berkreasi menciptakan suatu karya yang menarik untuk ditampilkan sebagai media pembelajaran dikelas. (Harahap et al., 2022)

Menurut Daryanto(dalam Sirumapea et al., 2019:103),mengungkapkan fungsi media pembelajaran:

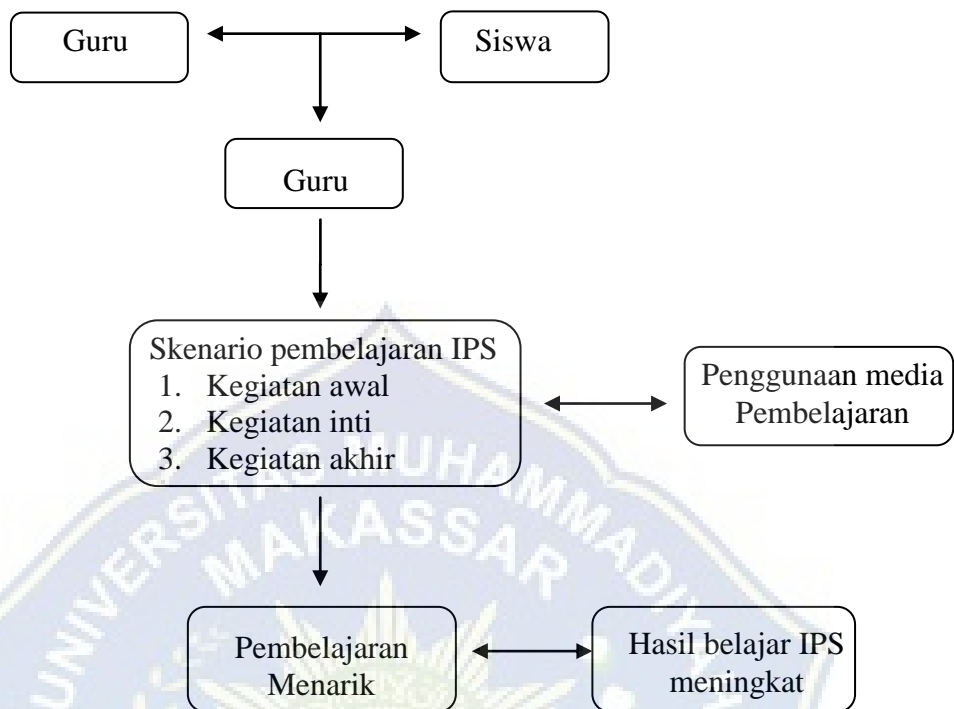
1. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis,
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indra,
3. Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara siswa dengan sumber belajar,

4. Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya,
5. Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

B. Kerangka Berpikir

Proses belajar mengajar melibatkan beberapa unsur yang mendukung yang meliputi guru sebagai pemberi pesan, siswa sebagai penerima pesan, materi pelajaran, serta media sebagai pengantar atau perantara penyampaian pesan untuk mencapai tujuan pendidikan. Melalui penggunaan media Canva dalam pembelajaran, para siswa akan lebih mudah memahami konsep-konsep materi Ilmu Pengetahuan Sosial. Pemanfaatan media Canva dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial ini akan menyuguhkan pembelajaran yang, menyenangkan, interaktif dan tidak membosankan siswa. Hal ini berdampak besar, terutama dalam hal peningkatan prestasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial siswa.

Dengan demikian dapat diformulasikan bahwa penggunaan media Canva untuk mata pelajaran IPS yang diterapkan di SD Inpres Galangan Kapal IV Kecamatan Tallo Kota Makassar, yaitu skenario pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang menggunakan Canva berpengaruh pada perbaikan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial siswa. Hasil belajar siswa dengan media Canva dalam pembelajaran pada siswa kelas IV SD Inpres Galangan Kapal IV Kecamatan Tallo Kota Makassar



Gambar 2.6 Kerangka Berpikir

C. Hasil Penelitian yang Relevan

Tabel 2.2 Penelitian yang Relevan

Jurnal Pertama dari(Iwan, Rasyidin,2023)

Judul	Pemanfaatan Media Canva pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Jurnal	Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran
Volume dan halaman	Volume 1, Nomor 1
ISSN	E-ISSN 2988-0823 P-ISSN 2988-0858
Tahun	2023
Penulis	Rasyidin Iwan
Lembaga	Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Lembar
Negara	Indonesia
Latar Belakang	Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat di era globalisasi pada saat ini tidak bisa terlepas pengaruhnya dalam dunia pendidikan. Tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi sebagai peningkatan mutu pendidikan. Peningkatan kinerja pendidikan pada masa mendatang diperlukannya sistem

	informasi dan teknologi informasi yang mana tidak hanya berfungsi sebagai sarana pendukung, tetapi sebagai senjata utama untuk mendukung keberhasilan dunia pendidikan sehingga mampu bersaing dalam dunia global. Salah satu dari banyaknya aplikasi yang telah hadir dalam dunia teknologi ialah Canva. Canva adalah program desain online yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, buletin, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi canva.
Teori	-
Metode Penelitian	Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif
Hasil Penelitian	Pada pengembangan pemanfaatan aplikasi Canva dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Hal yang menarik, alasannya oleh karena pertama, dampak dari revolusi industri 4.0 dimana peserta didik diarahkan untuk memiliki penguasaan keterampilan baru, yang mana dilihat dari pengaruh serta keterkaitan dengan revolusi 4.0 yakni transformasi keseluruhan aspek melalui pengembangan teknologi dan internet sebagai tujuan
Kelebihan	Abstraknya ditulis dengan baik sehingga hanya dengan membaca abstrak pembaca sudah bisa memahami isi dari jurnal tersebut.
Kekurangan	Akses respon pembaca terbatas
Kesimpulan	pemanfaatan media belajar berbasis Canva pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Adalah, pertama bahwa pemanfaatan aplikasi Canva dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) menarik, oleh karena pertama, peserta didik diarahkan untuk memiliki penguasaan keterampilan baru, yang berkaitan dengan revolusi 4.0. Kedua, sarana media pembelajaran dalam arti memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran praktis, praktis dalam hal penggunaannya, waktu, serta hasil yang bisa di dapat. Ketiga, literasi visual peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Saran penelitian, bagi para guru diupayakan untuk mengembangkan dan mengeksplorasi lagi beragam fitur dalam aplikasi Canva yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran.
Persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan	Sama-sama menggunakan media Canva

Perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan	Menggunakan metode penelitian kuantitatif
---	---

Jurnal Kedua dari (Erwin Rahayu et al., 2021)

Judul	Canva sebagai Media Pembelajaran IPA Materi Perpindahan Kalor di SD
Jurnal	Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar
Volume dan halaman	Vol. 5, No.2
ISSN	E-ISSN: 2598-408X, P-ISSN: 2541-0202
Tahun	2021
Penulis	Tiara Melinda, Erwin Rahayu Saputra
Lembaga	Universitas Indonesia
Negara	Indonesia
LatarBelakang	Kegiatan pembelajaran dipersiapkan guru sebaik mungkin agar peserta didik memahami materi yang disampaikan. Guru membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), memilih model pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran hingga evaluasi pembelajaran. Hal dipersiapkan guru agar mempermudah dalam mencapai tujuan pendidikan, salah satu yang dipersiapkan guru adalah media pembelajaran. Di era perkembangan teknologi ini guru harus lebih inovatif dalam membuat media pembelajaran. Guru dapat memanfaatkan perkembangan teknologi untuk membuat media pembelajaran. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan yaitu Canva. Canva merupakan platform desain grafis yang digunakan untuk membuat grafis media sosial, presentasi, poster, dokumen, dan konten visual lainnya
Teori	-
Metode Penelitian	Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan dengan pendekatan deskriptif berdasarkan literatur yang relevan.
Hasil Penelitian	Munculnya media pembelajaran dilator belakang karena kebutuhan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran serta berdasarkan bahan pembelajaran oleh Rohani dengan judul media pembelajaran disebutkan guru menyadari perlunya sarana belajar untuk menyeluruhkan rangsangan dan pengalaman belajar untuk siswa melalui saluran atau media tertentu ke penerima pesan merupakan hakikat proses belajar mengajar. Pesan, sumber pesan, saluran atau media dan penerima pesan dipandang sebagai komponen-komponen dalam proses komunikasi. Media dipandang sebagai suatu alat bantu

	guru dalam proses pembelajaran agar efektif untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa.
Kelebihan	Menerapkan kerapihan dalam penulisan jurnal
Kekurangan	Hasil penelitiannya tidak ditulis dengan jelas
Kesimpulan	Perkembangan teknologi dapat digunakan guru sebagai suatu inovasi dalam media pembelajaran. Aplikasi Canva merupakan salah satu aplikasi editor yang dapat dimanfaatkan dalam membuat pembelajaran. Media pembelajaran pada materi perpindahan kalor dapat dibuat semenarik mungkin agar menarik minat siswa Sekolah Dasar.
Persamaan dengan penelitian yang akandilakukan	Sama-sama meneliti menggunakan media Canva
Perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan	Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan dengan pendekatan deskriptif berdasarkan literatur yang relevan.

Jurnal Ketiga dari(Hajar et al., 2023)

Judul	Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V di Sekolah Dasar
Jurnal	Jurnal on Education
Volume dan halaman	Volume 06, No. 01
ISSN	E-ISSN: 2654-5497, P-ISSN: 2655-1365
Tahun	2023
Penulis	Oktaviona Hajar, Suharmono Kasiyun, Rudi Umar Susanto, Akhwani
Lembaga	Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya
Negara	Indonesia
LatarBelakang	Media Pembelajaran berbasis penggunaan aplikasi canva dapat membantu dalam pembuatan media pembelajaran. Menurut Pelangi (2020) berpendapat bahwa aplikasi canva adalah program desain online yang menyediakan berbagai fitur yang menarik seperti presentasi, pamflet, poster, brosur, spanduk, resume dan lain sebagainya. Cara menggunakan aplikasi canva sangat mudah serta dapat digunakan untuk semua golongan dan tersedia secara online, sehingga bisa membantu para pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan sangat menarik dan dapat membantu peserta didik dalam pengembangan kreatifitas dan imajinasinya. Dari gambaran visual yang dipaparkan melalui aplikasi canva mampu

	menciptakan minat belajar siswa yang lebih baik.
Teori	-
Metode Penelitian	Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen
Hasil Penelitian	Hasil penelitian di sekolah pembelajaran Bahasa Indonesia sebelum adanya aplikasi canva dengan materi pembuatan poster di sekolah tergolong rendah atau kurang. Peserta didik hanya menggunakan kertas gambar, dan pensil warna untuk membuat sebuah karya visual. Berdasarkan hasil pretest sebelum adanya aplikasi canva terhadap minat belajar di SDN Warugunung 1 Surabaya dengan jumlah responden 36 siswa nilai yang diperoleh 39 sampai 59 dan interval berada diposisi rendah dan sangat rendah.
Kelebihan	Menerapkan tingkat kerapihan pada jurnal sehingga pembaca lebih mudah memahami.
Kekurangan	Akses respon pembaca terbatas
Kesimpulan	Berdasarkan hasil temuan juenal yang telah dianalisis dan diuraikan diatas, terdapat Adanya pengaruh penerapan aplikasi canva terhadap minat belajar siswa di SDN Warugunung 1 Surabaya. Hal ini buktikan dengan adanya pretest dan posttest
Persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan	Sama-sama menggunakan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran.
Perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan	Penggunaan aplikasi Canva terhadap minat belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia

Jurnal Keempat dari(Puspita et al., 2023)

Judul	Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Canva pada Pembelajaran Tematik Tema Benda, Hewan dan Tanaman di Sekitarku Kelas I SD Muhammadiyah Sei Rampah
Jurnal	Jurnal Bahasa & Sastra Indonesia
Volume dan halaman	Vol. 3, No. 2
ISSN	-
Tahun	2023
Penulis	Ayu Puspita Sari Lubis, Beta Rapita Silalahi
Lembaga	Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah Medan
Negara	Indonesia
LatarBelakang	Media pembelajaran merupakan sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, dapat

	merangsang pikiran, perasaan dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar untuk menambah informasi baru pada diri siswa sehingga pembelajaran dapat dicapai dengan baik (Hamid, 2020). Media pembelajaran dalam pendidikan dan dalam proses belajar mengajar sangat dibutuhkan dan berperan penting dalam perkembangan siswa di sekolah agar ilmu dan materi yang didapatkan peserta didik dapat diterima dengan baik. Oleh karena itu, pemilihan media harus disesuaikan dengan perkembangan zaman yang sudah era digital, guru diharapkan dapat memanfaatkan teknologi untuk proses pembelajaran dan memperlancar proses pembelajaran agar berjalan dengan efektif. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah pengembangan dari media pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang didesain berbasis digital, seperti media pembelajaran yang didesain menggunakan aplikasi Canva.
Teori	-
Metode Penelitian	penelitian dan pengembangan (research and development/R&D)
Hasil Penelitian	Hasil penilaian terhadap pembelajaran tematik kelas I tema Benda, Hewan dan Tanaman di Sekitarku yang dikembangkan tidak mendapat komentar dan saran dari Ahli Materi. Dengan demikian dari aspek materi, media pembelajaran Aplikasi Canva pembelajaran tematik kelas I tema Benda, Hewan dan Tanaman di Sekitarku dapat digunakan. Media pembelajaran berbasis aplikasi Canva memiliki peran penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran di kelas, di antaranya: Memvisualisasikan konsep, Menarik minat siswa, Mengaktifkan pembelajaran kolaboratif, Mengembangkan keterampilan kreatif dan teknologi, dan Memudahkan aksesibilitas dan fleksibilitas.
Kelebihan	Penyampaian data penelitiannya di sampaikan dengan jelas menggunakan table sehingga mudah di mengerti.
Kekurangan	Abstraknya hanya menggunakan bahasa asing sehingga pembaca harus menerjemahkan terlebih dahulu
Kesimpulan	Berdasarkan hasil temuan jurnal yang telah dianalisis dan diuraikan diatas, Pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva pada pembelajarantematik tema Benda, Hewan dan Tanaman di Sekitarku “Sangat Valid” digunakan di Kelas I SD Muhammadiyah Sei Rampah.
Persamaan dengan	Sama-sama menggunakan aplikasi Canva untuk media

penelitian yang akan dilakukan	pembelajaran.
Perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan	Penggunaan aplikasi Canva pada pembelajaran tematik

Jurnal Kelima dari (Restu Kurnia & Titin Sunaryati, 2023)

Judul	Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa
Jurnal	Jurnal Education
Volume dan halaman	Vol. 9, No. 3
ISSN	2459-9522 (Print), 2548-6746 (Online)
Tahun	2023
Penulis	Ira Restu Kurnia, Titin Sunaryati
Lembaga	Universitas Pelita Bangsa, Bekasi, Indonesia
Negara	Indonesia
LatarBelakang	Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar (Tafonao, 2018). Penggunaan media dalam pembelajaran mengalami banyak perubahan mulai dari bentuknya yang awalnya berbentuk fisik, sekarang sudah banyak media pembelajaran berbentuk online (Ichsan et al., 2018). Perubahan ini akan mengubah kebiasaan guru dalam mengajar, di mana guru mulai menggunakan media berbasis digital dalam proses pembelajaran.
Teori	-
Metode Penelitian	Angket
Hasil Penelitian	Hasil penilaian terhadap pembelajaran tematik kelas I tema Benda, Hewan dan Tanaman di Sekitarku yang dikembangkan tidak mendapat komentar dan saran dari Ahli Materi. Dengan demikian dari aspek materi, media pembelajaran Aplikasi Canva pembelajaran tematik kelas I tema Benda, Hewan dan Tanaman di Sekitarku dapat digunakan. Media pembelajaran berbasis aplikasi Canva memiliki peran penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran di kelas, di antaranya: Memvisualisasikan konsep, Menarik minat siswa, Mengaktifkan pembelajaran kolaboratif, Mengembangkan keterampilan kreatif dan teknologi, dan Memudahkan aksesibilitas dan fleksibilitas.
Kelebihan	Abstraknya ditulis dengan baik sehingga hanya dengan membaca abstrak pembaca sudah bisa memahami isi dari jurnal

	tersebut.
Kekurangan	Akses respon pembaca terbatas
Kesimpulan	Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video pembelajaran berbasis Canva memenuhi kriteria valid berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media. Dari hasil uji coba penggunaan media dalam pembelajaran, siswa menunjukkan minat belajar yang tinggi. Hal ini tampak dari angket yang diberikan kepada siswa yang menunjukkan peningkatan dibandingkan sebelumnya. Dengan hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran berbasis aplikasi Canva pada materi gaya dan gerak ini dapat meningkatkan minat belajar siswa.
Persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan	Sama-sama menggunakan aplikasi Canva untuk media pembelajaran dan pembelajaran IPS
Perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan	Penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran.

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teori dan kerangka pikir yang dikemukakan sebelumnya maka hipotesis penelitian yang diajukan adalah “terdapat pengaruh hasil belajar IPS siswa Kelas IV di SD Inpres Galangan Kapal IV Kecamatan Tallo Kota Makassar antara yang diajar sebelum menggunakan media Canva dan setelah menggunakan media Canva”.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif. Menurut Sugiyono(2016) metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme. Filsafat positivisme yaitu Pengetahuan harus bersumber dari hal-hal faktual yang bersifat empiris, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Menurut Sugiyono dalam (Zyra et al., 2022: 99) metode penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang dilakukan dengan percobaan, yang merupakan metode kuantitatif, digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independen (treatment/perlakuan) terhadap variable dependen (hasil) dalam kondisi yang terkontrol.

B. Lokasi Penelitian

Penelitian ini di laksanakan di SD Inpres Galangan Kapal IV Kecamatan Tallo Kota Makassar, yang berakreditasikan B dan kurikulum yang digunakan yaitu Kurikulum Merdeka. Penelitian ini akan dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024. Alamat sekolah Jl.Butta Butta Caddi No.8, Kaluku Bodoa, Kec. Tallo, Kota Makassar, Sulawesi Selatan.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan elemen dalam penelitian meliputi objek dan subjek dengan ciri-ciri dan karakteristik tertentu (Amin et al., 2023: 15). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Inpres Galangan Kapal IV Kecamatan Tallo Kota Makassar.

Keadaan Populasi

Tabel 3 Ijumlah siswa SD Inpres Galangan Kapal IV kelas IV_a

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1.	IV A	19	7	26
2	IV B	12	14	26

*Sumber: SD Inpres Galangan Kapal IV Kec. Tallo Kota Makassar.
Tahun Ajaran: 2023/2024*

2. Sampel

Sampel diartikan sebagai bagian dari populasi yang menjadi sumber data yang sebenarnya dalam suatu penelitian. Dengan kata lain, sampel adalah sebagian dari populasi untuk mewakili seluruh populasi (Amin et al., 2023: 15). Penelitian ini menggunakan teknik Purposive Sampling, yaitu mengambil dan menetapkan sampel berdasarkan kelas atau kelompok sesuai dengan kebutuhan penelitian. Dalam penelitian ini sampelnya terdiri dari semua siswa kelas IV_a SD Inpres Galangan Kapal IV dengan jumlah siswa sebanyak 26 siswa, siswa laki-laki 19 orang dan siswa perempuan 7 orang.

Tabel 3.2 Keadaan sampel

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1.	IV _a	19	7	26

Sumber: Buku Absen siswa Kelas IV SD Inpres Galangan Kapal IV Kec. Tallo

Kota Makassar.

Tahun Ajaran:2023/2024

D. Desain Penelitian

Desain penelitian ini merupakan penelitian bersifat eksperimen karena hasil penelitian ini menunjukkan bagaimana pengaruh antara variabel-variabel yang akan diteliti akibat pengaruh media pembelajaran Canva terhadap hasil belajar IPS kelas IV_a di SD Inpres Galangan Kapal IV. Dalam penelitian ini hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan (treatment).

Desain penelitian ini merupakan metode Pre-Eksperimental designs jenis One-Group Pretest-Posttest Design. Dalam penelitian ini hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan (treatment). Adapun desain penelitian ini adalah sebagai berikut.

Tabel 3.3. *One Group Pretest-Posttest*

$O_1 \times O_2$

Sumber: Metode Penelitian Pendidikan (Sugiyono, 2015:111)

Keterangan:

O_1 = tes awal (*pretest*)

O_2 = tes akhir (*posttest*)

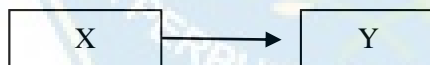
X = perlakuan dengan menggunakan media Canva

Model eksperimen ini melalui tiga langkah yaitu :

1. Memberikan pretest untuk mengukur variabel terikat (hasil belajar) sebelum perlakuan dilakukan.
2. Memberikan perlakuan kepada kelas subjek penelitian dengan menerapkan media Canva
3. Memberikan posstest untuk mengukur variabel terikat setelah perlakuan dilakukan

E. Variabel Penelitian

1. Variabel bebas (*independent variable*) adalah variabel yang mempengaruhi atau variabel penyebab. Penelitian yang menjadi variabel bebas (X) adalah penggunaan media canva.
2. Variabel terikat (*dependent variabel*) adalah variabel yang dipengaruhi atau variabel akibat. Penelitian yang menjadi variabel terikat (Y) adalah hasil belajar siswa .



F. Defenisi Oprasional Variabel

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang akan menjadi objek pengamatan penelitian. Dimana dalam penelitian ini mengkaji dua variabel, yaitu “Media Canva” sebagai variabel bebas (X) dan “hasil belajar” sebagai variabel terikat (Y).

Variabel yang dilibatkan dalam penelitian ini secara operasional didefenisikan sebagai berikut :

1. Hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial

Hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial siswa yang dimaksud dalam penelitian ini adalah nilai yang diperoleh siswa pada tes awal (pretest) dan nilai yang diperoleh siswa pada saat tes akhir (posttest).

2. Canva

Canva merupakan aplikasi online yang mempunyai beragam template serta fitur-fitur yang ada untuk membantu guru dan siswa Sekolah Dasar dalam melakukan pembelajaran yang berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas, dan manfaat lainnya.

G. Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada kelas IVa SD Inpres Galangan Kapal IV pada materi pembelajaran IPS. Prosedur pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan

- a. Menyusun dan menyiapkan perangkat pembelajaran yang digunakan.
- b. Menyusun dan menyiapkan instrumen penelitian yang digunakan.

2. Tahap Pelaksanaan

- a. Melakukan pretest terhadap seluruh sampel.
- b. Melaksanakan proses pembelajaran menggunakan model media Canva pada kelas eksperimen.
- c. Melaksanakan observasi menggunakan lembar observasi peserta didik pada saat pembelajaran untuk mengetahui kegiatan peserta didik.
- d. Melaksanakan observasi menggunakan lembar observasi keterlaksanaan

pembelajaran untuk mengetahui keterlaksanaan setiap langkah-langkah pembelajaran.

e. Melakukan posttest terhadap seluruh sampel selama 3 kali pertemuan.

3. Tahap Akhir

- a. Menganalisis dan mendeskripsikan data yang diperoleh sesuai variabel yang diteliti.
- b. Menyusun laporan pelaksanaan dan hasil penelitian.
- c. Membuat kesimpulan dari hasil penelitian.

H. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Tes Hasil Belajar

Menurut Arikunto dalam (Zyra et al., 2022: 39) bahwa “tes adalah alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditentukan”. Tes juga dapat diartikan sebagai alat ukur untuk mengetahui kemampuan hasil belajar siswa setelah proses pembelajaran berlangsung.

Tes digunakan untuk mengetahui skor kemampuan siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media Canva serta untuk mengukur kemampuan siswa dalam penguasaan materi IPS. Tes hasil belajar dengan jenis pretest dan posttest. Pretest digunakan sebelum Penggunaan Media Canva diterapkan, sedangkan posttest digunakan setelah siswa mengikuti pembelajaran dengan menerapkan penggunaan Media Canva.

2. Lembar observasi aktivitas siswa dalam pembelajaran

Lembar observasi ini digunakan untuk mengamati aktivitas siswa dalam mengelola pembelajaran dengan menggunakan media Canva. Lembar observasi merupakan gambaran keseluruhan aspek yang berhubungan dengan kurikulum yang menjadi pedoman dalam pembelajaran. Lembar observasi ini berisi item-item yang akan diamati pada saat terjadi proses pembelajaran

I. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data yang akurat dalam penelitian, maka penelitian menggunakan cara yaitu:

1. Observasi

Observasi adalah studi yang disengaja dan dilakukan secara sistematis, terencana, terarah pada suatu tujuan dengan mengamati dan mencatat fenomena atau perilaku satu atau sekelompok orang. Observasi merupakan pengumpulan data yang apabila penelitian ingin mengetahui perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam, dan apabila responden yang diamati tidak terlalu besar. Teknik observasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu berupa lembar checklist dimana peneliti memperhatikan proses pembelajaran peserta didik selama penggunaan media canva.

2. Tes

Tes secara etimologis dapat diartikan sebagai sejumlah tugas yang diberikan oleh seseorang kepada orang lain, dan orang lain tersebut (yang dites) harus mengerjakannya.

Tes merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan pertanyaan atau soal-soal dalam bentuk tes kepada responden untuk dijawab. Tes ini dilakukan untuk mengetahui atau mengukur pemahaman peserta didik terhadap mata pelajaran IPS. Tes yang digunakan dalam penelitian ini ada dua yakni *pretest* yang diberikan kepada peserta didik sebelum diberikan perlakuan penerapan penggunaan media canva, dan *posstest* merupakan tes akhir yang diberikan kepada peserta didik setelah diberikan perlakuan penggunaan media Canva. Kedua tes ini dilakukan untuk membandingkan hasil belajar sebelum dan sesudah diberikan perlakuan penggunaan media Canva.

3. Dokumentasi

Dokumentasi yaitu data-data dari catatan berupa dokumen atau arsip yang sesuai dengan masalah yang diteliti. Instrumen untuk metode dokumentasi yaitu berupa data peserta didik dan pengambilan gambar pada saat observasi.

J. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mengorganisasikan dan menggunakan data ke dalam pola kategori dan satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan tema dan dapat dirumuskan hipotesis kerja seperti yang diasarankan oleh data. Analisis yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas dua bagian, yaitu analisis deskriptif dan analisis inferensial. Sebagaimana penjelasannya dibawah ini:

1. Analisis Data Statistik Deskriptif

Teknik analisis statistik deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan data yang diperoleh diantaranya menampilkan mean dan standar deviasi, ditampilkan juga

tabel distribusi frekuensi dan persentase serta diagram lingkaran. Rumus yang akan digunakan yaitu:

$$\text{Nama Siswa} = \frac{\text{skor perolehan siswa}}{\text{skor maksimal soal}} \times 100$$

$$\text{Nilai rata-rata siswa (mean)} = x = \frac{\sum f_i \cdot x_i}{\sum f_i}$$

$$\text{Daya tuntas klasikal} = \frac{\text{banyaknya siswa yang tuntas}}{\text{jumlah siswa seluruhnya}} \times 100\%$$

$$\text{Standar Deviasi} = \sqrt{\frac{\pi \sum f_i \cdot x_i^2 - (\sum f_i \cdot x_i)^2}{\pi(\pi-1)}}$$

2. Analisis Data Statistik Inferensia

Analisis statistik inferensial dilakukan untuk menguji hipotesis penelitian dengan menggunakan uji-t. Untuk menguji hipotesis penelitian mengenai perbedaan hasil belajar siswa kelas IV_B dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial sebelum dan sesudah penggunaan media Canva digunakan uji t-tes. Gain yaitu peningkatan keterampilan berfikir peserta didik. Rumus t-test, yang dikemukakan oleh Arikunto (2006: 306) yaitu:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}}$$

Keterangan:

$\sum x^2 d$ = Jumlah kuadrat deviasi

Md = Perbedaan mean *pre-test* dan *post test*

xd = Deviasi masing-masing subjek ($d-Md$)

N = Jumlah subjek dan sampel

Kriteria pengujian jika :

- a. Uji t jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan $db = n - 1$: ada pengaruh penggunaan media Canva terhadap hasil belajar IPS pada siswa kelas IV_B SD Inpres Galangan Kapal IV Kecamatan Tallo Kota Makassar.
- b. jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ dengan $db = n-1$: tidak ada pengaruh penggunaan media Canva terhadap hasil belajar IPS pada siswa kelas IV_B SD Inpres Galangan Kapal IV Kecamatan Tallo Kota Makassar.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Jenis Penelitian

Pada bagian ini disajikan hasil penelitian tentang Pengaruh Penggunaan Media Canva Terhadap Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas IV di SD Inpres Galangan Kapal IV Kecamatan Tallo Kota Makassar mulai tanggal 26 Februari sampai 5 Maret 2024, maka diperoleh data-data yang dikumpulkan melalui instrumen tes sehingga dapat diketahui hasil belajar siswa berupa nilai dari kelas IVA SD Inpres Galangan Kapal IV Kecamatan Tallo Kota Makassar.

Analisis statistik deskriptif menggambarkan karakteristik skor hasil siswa dan skor hasil posttest siswa setelah dan sebelum pembelajaran dengan media Canva sedangkan analisis statistik inferensial dilakukan untuk menguji hipotesis penelitian dengan menggunakan uji-t. Untuk lebih jelasnya, dapat dilihat pada tabel berikut ini:

1. Analisis Statistik Deskriptif

a. Deskripsi Hasil Pretest IPS Siswa Kelas IVA SD Inpres Galangan Kapal IV sebelum diterapkan media Canva.

Data skor hasil pretest siswa sebelum media Canva diterapkan kepada siswa kelas IVA SD Inpres Galangan Kapal IV dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.1 Data Hasil Pretest IPS Siswa Kelas IVA SD Inpres GalanganKapal IV

Kecamatan Tallo Kota Makassar Kapal IV Kecamatan Tallo Kota Makassar

X_i	F_i	$F_i \cdot x_i$	x_i^2	$F_i \cdot x_i^2$
50	3	150	2500	7500
55	3	165	3025	9075
60	4	240	3600	1440
65	3	195	4225	12675
70	4	280	4900	19600
75	6	450	5625	33750
80	3	240	6400	19200
85	-	-	7225	-
90	-	-	8100	-
95	-	-	9025	-
100	-	-	10000	-
Σ	26	1720	66250	116200

Sumber : Olah Data *Pretest siswa kelas IVA SD Inpres Galangan Kapal IV Kecamatan Tallo Kota Makassar*

Untuk mempermudah pembaca mengetahui jumlah dan persentase siswa yang memperoleh nilai tertentu, maka nilai yang diperoleh siswa dari hasil pretest sebelum media Canva diterapkan di kelas IVA SD Inpres Galangan Kapal IV Kecamatan Tallo Kota Makassar ditabulasikan ke dalam tabel frekuensi dan persentase siswa pada tabel di bawah ini

Tabel 4.2 Frekuensi dan Persentase Pretest IPS pada Siswa Kelas IVA SD

Inpres Galangan IV Kecamatan Tallo Kota Makassar

No.	Nilai	Frekuensi <i>Pretest</i>	Persentase (%) <i>Pretest</i>
1.	100	-	-
2.	95	-	-
3.	90	-	-
4.	85	-	-
5.	80	3	11,54 %
6.	75	6	23,08 %
7.	70	4	15,38%
8.	65	3	11,54 %
9.	60	4	15,38 %
10.	55	3	11,54 %
11.	50	3	11,54 %
	-	26	100 %

Sumber: Data diolah dari siswa Kelas IV, SD Inpres Galangan Kapal IV

Tabel 4.2 menunjukkan bahwa sejumlah tiga orang siswa atau 11,54% yang memperoleh nilai 80, enam orang siswa atau 23,08% yang memperoleh nilai 75, empat orang siswa atau 15,38% yang memperoleh nilai 70, tiga orang atau 11,54% yang memperoleh nilai 65, empat orang siswa atau 15,38% yang memperoleh nilai 60, tiga orang siswa atau 11,54% yang memperoleh nilai 55, dan tiga orang siswa atau 11,54% yang memperoleh nilai 50.

Tabel 4.3 Median Pretest IPS pada Siswa Kelas IVA SD Inpres Galangan IV Kecamatan Tallo Kota Makassar

Nilai	f	f _k
100	-	-
95	-	-
90	-	-
85	-	-
80	3	3
75	6	9
70	4	13
65	3	16
60	4	20
55	3	23
50	3	26

Sumber: Data diolah dari siswa Kelas IV_a SD Inpres Galangan Kapal IV

Letak kelas median

$$\frac{\sum f}{2} = \frac{26}{2} = 13$$

$$\text{Median} = tb + \left(\frac{\frac{n}{2} + f_k}{f} \right) \cdot P$$

$$= 70 + \left(\frac{\frac{26}{2} + 9}{4} \right) \cdot 1$$

$$= 70 + \left(\frac{13 + 9}{4} \right) \cdot 1$$

$$= 70 + \left(\frac{22}{4} \right) \cdot 1$$

$$= 70 + 5,5$$

$$= 75,5$$

a. Nilai rata-rata siswa (mean) = $x = \frac{\sum f_i \cdot x_i}{\sum f_i}$

$$= \frac{1720}{26}$$

$$= 66,15$$

$$\begin{aligned}
 \text{b. Standar Deviasi} &= \sqrt{\frac{\sum f_i.(X_i-\bar{X})^2}{\sum f_i}} \\
 &= \sqrt{\frac{26(75,5-66,15)^2}{26}} \\
 &= \sqrt{\frac{26(87,42)}{26}} \\
 &= \sqrt{\frac{2.273}{26}} \\
 &= \sqrt{87,42} \\
 &= 9,35
 \end{aligned}$$

Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Hasil Pretest Siswa

Nilai	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
≥ 70	13	50 %	Tuntas
< 70	13	50 %	Tidak Tuntas
Jumlah	26	100	

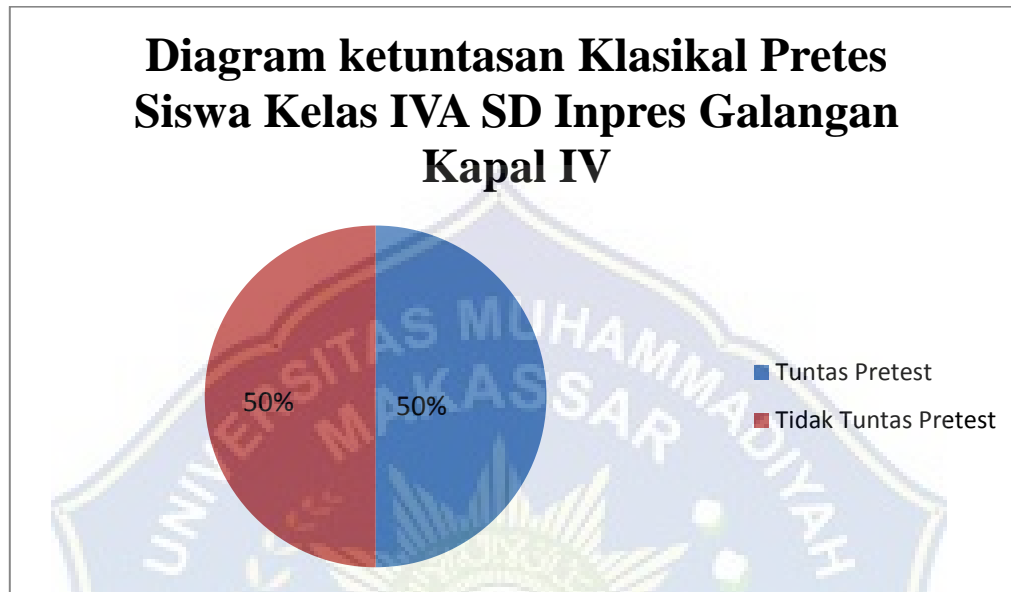
Sumber: Analisis data hasil tes siswa

$$\text{Nama Siswa} = \frac{\text{banyaknya nilai} > 70}{\text{jumlah siswa seluruhnya}} \times 100 \%$$

$$\begin{aligned}
 &= \frac{13}{26} \times 100 \\
 &= 50 \%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan tabel 4.3 distribusi frekuensi hasil pretest diatas, menunjukkan bahwa sebanyak 13 siswa atau sebesar 50 % mendapatkan nilai diatas 70 yang termasuk

dalam kategori tinggi, sedangkan sebanyak 13 siswa atau sebesar 50 % mendapatkan nilai dibawah 70 yang termasuk dalam kategori rendah.



Sumber: Analisis data hasil tes siswa

Berdasarkan diagram di atas, maka dapat dilihat pada hasil pretest sebelum menggunakan media Canva, nilai siswa yang tuntas sebanyak 50% dan nilai siswa yang tidak tuntas sebanyak 50%.

b. Deskripsi Hasil Postest IPS Siswa Kelas IVa SD Inpres Galangan Kapal IV setelah diterapkan media Canva.

Tabel 4.5 Data Hasil Posttest Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas IVa

X_i	F_i	$F_i \cdot x_i$	x_i^2	$F_i \cdot x_i^2$
50	-	-	2500	-
55	-	-	3025	-
60	1	60	3600	7200
65	2	130	4225	16900
70	4	280	4900	19600
75	5	375	5625	22500
80	4	320	6400	25600
85	3	255	7225	14450
90	5	450	8100	8100
95	-	-	-	-
100	2	200	10000	20000
Σ	26	2070	66250	167550

Sumber : Olah Data *Posttest* siswa kelas IVa SD Inpres Galangan Kapal IV

Kecamatan Tallo Kota Makassar

Untuk mempermudah mengetahui jumlah dan persentase siswa yang memperoleh nilai tertentu, maka nilai yang diperoleh siswa ditabulasikan ke dalam tabel frekuensi dan persentase siswa pada tabel di bawah ini ;

Tabel 4.6. Frekuensi dan Persentase Posttest IPS Kelas VB SD Inpres Galangan Kapal IV Kecamatan Tallo Kota Makassar

No.	Nilai	Frekuensi <i>Posttest</i>	Persentase (%) <i>Posttest</i>
1.	100	2	7,7 %
2.	95	-	-
3.	90	5	19,23 %
4.	85	3	11,54 %
5.	80	4	15,38 %
6.	75	5	19,23 %
7.	70	4	15,38 %
8.	65	2	7,7 %
9.	60	1	3,84 %
10.	55	-	-
11.	50	-	-
-	-	26	100%

Sumber: Data diolah dari siswa Kelas IVa SD Inpres Galangan Kapal Kecamatan Tallo Kota Makassar

Tabel 4.5 menunjukkan bahwa sejumlah dua orang siswa atau 7,7% yang memperoleh nilai 100, lima orang siswa atau 19,23% yang memperoleh nilai 90, tiga orang atau 11,5% yang memperoleh nilai 85, empat orang siswa atau 15,35% yang memperoleh nilai 80, lima orang siswa atau 19,23% yang memperoleh nilai 75, empat orang siswa atau 15,38% yang memperoleh nilai 70, dua orang siswa atau 7,7% yang memperoleh nilai 65; dan satu orang siswa atau 3,84% yang memperoleh nilai 60.

Tabel 4.7 Median Posttest IPS pada Siswa Kelas IVA SD Inpres Galangan IV Kecamatan Tallo Kota Makassar

Nilai	F	f _k
100	2	2
95	-	-
90	5	7
85	3	10
80	4	14
75	5	19
70	4	23
65	2	25
60	1	26
55	-	-
50	-	-

Sumber: Data diolah dari siswa Kelas Iva SD Inpres Galangan Kapal Kecamatan Tallo Kota Makassar

Letak kelas median

$$\frac{\sum f}{2} = \frac{26}{2} = 13$$

$$\text{Median} = tb + \left(\frac{\frac{n}{2} + f_k}{f} \right) \cdot P$$

$$= 80 + \left(\frac{\frac{26}{2} + 10}{4} \right) \cdot 1$$

$$= 80 + \left(\frac{13 + 10}{4} \right) \cdot 1$$

$$= 80 + \left(\frac{23}{4} \right) \cdot 1$$

$$= 80 + 5,75$$

$$= 85,75$$

a. Nilai rata-rata siswa (mean) = $x = \frac{\sum fi \cdot xi}{\sum fi}$

$$= \frac{2070}{26} = 79,61$$

$$\begin{aligned}
 \text{c. Standar Deviasi} &= \sqrt{\frac{\sum f_i.(X_i-\bar{X})^2}{\sum f_i}} \\
 &= \sqrt{\frac{26(85,75-79,61)^2}{26}} \\
 &= \sqrt{\frac{26(37,70)}{26}} \\
 &= \sqrt{\frac{980,2}{26}} \\
 &= \sqrt{37,7} \\
 &= 6,14
 \end{aligned}$$

Tabel 4.8. Distribusi Frekuensi Hasil *Posttest* Siswa

Nilai	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
≥ 70	23	88,46 %	Tuntas
< 70	3	11,54 %	Tidak Tuntas
Jumlah	26	100	

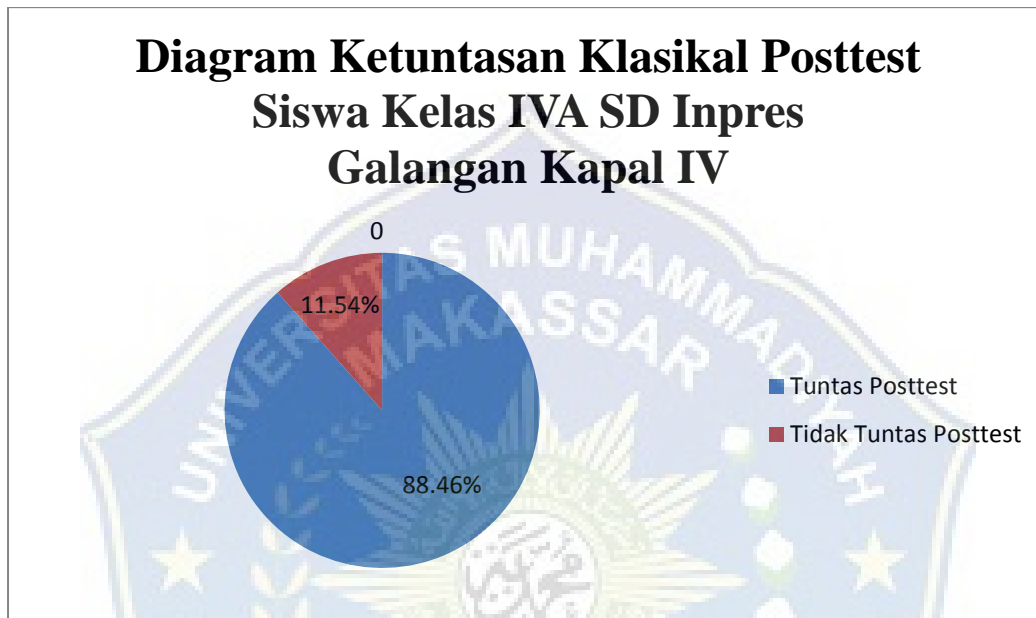
Sumber: Analisis data hasil tes siswa

$$\begin{aligned}
 \text{Nama Siswa} &= \frac{\text{banyaknya nilai} > 70}{\text{jumlah siswa seluruhnya}} \times 100 \% \\
 &= \frac{23}{26} \times 100 \\
 &= 88,46 \%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan tabel 4.6 distribusi frekuensi hasil posttest di atas, menunjukkan bahwa sebanyak 23 siswa atau sebesar 88,46% mendapatkan nilai diatas 70 yang termasuk

dalam kategori tinggi, sedangkan sebanyak 3 siswa atau sebesar 11,54% mendapatkan nilai dibawah 70 yang termasuk dalam kategori rendah.

Jarak setiap skor dari rata-rata:



Sumber: Analisis data hasil tes siswa

Berdasarkan diagram di atas, maka dapat dilihat pada hasil posttest menggunakan media Canva, nilai siswa yang tuntas sebesar 88,46 sedangkan nilai siswa yang tidak tuntas sebanyak 11,54%.

c. Deskripsi Aktivitas Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Inpres Galangan Kapal IV Kecamatan Tallo Kota Makassar selama diterapkan Media Canva

Hasil pengamatan aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media Canva (selama 3 kali pertemuan dinyatakan dalam persentase sebagai berikut:

Tabel 4.9 Hasil Analisis Data Observasi Aktivitas Siswa

No	Aktivitas Siswa	Jumlah Siswa yang Aktif pada Pertemuan ke-					Rata-rata	%	Kategori
		1	2	3	4	5			
1	Siswa yang hadir pada saat pembelajaran	P R E T E S T	24	26	25	P O S T T E S T	25	96,15	Aktif
2	Siswa yang memperhatikan pada saat guru menjelaskan materi.		20	25	21		22	84,62	Aktif
3	Siswa yang menjawab pertanyaan guru baik secara lisan maupun tulisan.		18	19	20		19	73,07	Aktif
4	siswa yang bertanya pada saat proses pembelajaran berlangsung		18	20	21		19,67	75,66	Aktif
5	Siswa yang mengajukan diri untuk mengerjakan soal di papan tulis		19	20	21		20	76,93	Aktif
6	Siswa yang mengerjakan soal dengan benar		17	18	20		18,33	70,6	Aktif
7	Siswa yang mampu menyimpulkan materi pembelajaran pada akhir pembelajaran.		18	20	21		19,67	75,66	Aktif
	Rata-rata						78,96		

Hasil pengamatan untuk pertemuan I sampai dengan pertemuan III menunjukkan bahwa:

- a. Persentase kehadiran siswa sebesar 96,15%

- b. Persentase siswa yang memperhatikan pada saat guru menjelaskan materi 84,62%
- c. Persentase siswa yang menjawab pertanyaan guru baik secara lisan maupun tulisan 73,07%
- d. Persentase siswa yang bertanya pada saat proses pembelajaran berlangsung 75,66%
- e. Persentase siswa yang mengajukan diri untuk mengerjakan soal di papan tulis 76,93 %
- f. Persentase siswa yang mengerjakan soal dengan benar 70,6 %
- g. Persentase siswa yang mampu menyimpulkan materi pembelajaran pada akhir pembelajaran 75,66%
- h. Rata-rata persentase aktivitas siswa terhadap pelaksanaan Ilmu Pengetahuan Sosial dengan menggunakan media Canva pada pokok bahasan Perkembangan Teknologi Informasi, Komunikasi, dan Transportasi yaitu 78,96%

Berdasarkan hasil penelitian aktifitas yang paling berpengaruh yaitu siswa yang memperhatikan pada saat guru menjelaskan materi. Sesuai dengan kriteria aktivitas siswa yang telah ditentukan peneliti yaitu siswa dikatakan aktif dalam proses pembelajaran jika jumlah siswa yang aktif $\geq 70\%$ baik untuk aktivitas siswa perindikator maupun rata-rata aktivitas siswa, dari hasil pengamatan rata-rata persentase jumlah siswa yang aktif melakukan aktivitas yang diharapkan yaitu mencapai 78,96% sehingga dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa dalam proses pembelajaran IPS pokok bahasan Perkembangan Teknologi Informasi, Komunikasi, dan Transportasi aktif.

2. Analisis Statistik Inferensial dengan uji-t

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang kebenarannya masih harus di uji secara empiris. Jadi suatu hipotesis masih merupakan jawaban sementara terhadap suatu permasalahan yang kebenarannya masih perlu adanya pembuktian lebih lanjut. Rumus t-tes yang digunakan adalah rumus yang dikemukakan oleh Arikunto (2006: 306) yaitu:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}}$$

Tabel 4.10 Analisis skor pretest dan posttest

No.	Nilai <i>Pretest</i> (O_1)	Nilai <i>Posttest</i> (O_2)	Gain (d)
1.	75	85	10
2.	50	60	10
3.	55	65	10
4.	75	90	15
5.	60	70	10
6.	80	100	20
7.	50	65	15
8.	55	70	15
9.	70	90	20

10.	75	85	10
11.	70	90	20
12.	65	75	10
13.	70	80	10
14.	75	85	10
15.	55	70	15
16.	75	90	15
17.	80	90	10
18.	65	80	15
19.	65	75	10
20.	60	75	15
21.	70	80	10
22.	75	80	5
23.	50	70	20
24.	80	100	20
25.	60	75	5
26.	60	75	5
			330

Sumber: Analisis skor pretest dan pottest siswa kelas IVa

Adapun Md sebagai berikut : $Md = \frac{\sum^d}{N}$

$$= \frac{330}{26}$$

$$= 12,7$$

Adapun $\sum x^2d$ seperti pada table berikut:

Tabel 4.11 Jumlah Kuadrat Deviasi

Responden	D	Xd	$\sum x^2d$
AN	10	-2,7	7,29
AN	10	-2,7	7,29
AG	10	-2,7	7,29
BU	15	2,3	5,29
FB	10	-2,7	7,29
IM	20	7,3	53,29
I	15	2,3	5,29
M	15	2,3	5,29
MH	20	7,3	53,29
MS	10	-2,7	7,29
MA	20	7,3	53,29
MF	10	-2,7	7,29
MF	10	-2,7	7,29
MI	10	-2,7	7,29
MR	15	2,3	5,29
MA	15	2,3	5,29
MZ	10	-2,7	7,29
MA	15	2,3	5,29
MA	10	-2,7	7,29
MF	15	2,3	5,29
MK	10	-2,7	7,29
RA	5	-7,7	59,29
RJ	20	7,3	53,29
SA	20	7,3	53,29
SN	5	-7,7	59,29
ZP	5	-7,7	59,29
N = 26			$\sum x^2d = 561,54$

Sumber: Data siswa kelas IVa

Uji hipotesis:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}}$$

$$t = \frac{12,7}{\sqrt{\frac{561,54}{26(26-1)}}} = \frac{12,7}{\sqrt{\frac{561,54}{26(25)}}} = \frac{12,7}{\sqrt{\frac{561,54}{650}}}$$

$$t = \frac{12,7}{\sqrt{0,86}} = \frac{12,7}{0,93} = 13,65$$

Dikonsultasikan dengan t tabel

$$t_{hitung} = 13,65 > t_{tabel} = 1.70814$$

$$t_{hitung} > t_{tabel}$$

Berdasarkan hasil perhitungan t-test diperoleh nilai t-test sebesar 13,65 yang disebut sebagai t_{hitung} selanjutnya nilai t_{hitung} tersebut dikonsultasikan dengan tabel dengan derajat kebebasan (db) pada keseluruhan distribusi yang diteliti dengan rumus $db=N-1$. Oleh karena jumlah keseluruhan siswa yang menjadi sampel pada penelitian ini sebanyak 26 siswa, maka db-nya $26-1= 25$. Sehingga nilai yang diperoleh pada t_{tabel} yaitu 1.70814 pada taraf signifikansi 0,05 Dengan demikian kesimpulannya adalah bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan menerima H_1 , yang artinya

ada pengaruh penggunaan media Canva terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IVA SD Inpres Galangan Kapal IV Kecamatan Tallo Kota Makassar Tahun Ajaran 2023/2024.

B. Pembahasan

Berdasarkan observasi awal peneliti yang di lakukan di SD Inpres Galangan Kapal IV Kecamatan Tallo Kota Makassar didapatkan hasil bahwa keterbatasan media pembelajaran masih sangat kurang, sehingga membuat siswa cepat bosan dengan penggunaan media yang sama. Dapat diketahui juga bahwa terdapat beberapa siswa yang masih lambat dan kesulitan dalam membaca. Berdasarkan hasil analisis tersebut peneliti bertujuan menerapkan media Canva pada saat pembelajaran.

Pada pertemuan pertama, peneliti menjelaskan alur penelitian kepada siswa kemudian diberikan pre-test. Pre-test diberikan sebelum dilangsungkannya penyampaian materi menggunakan media Canva menggunakan video pembelajaran dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana tingkat minat belajar siswa sebelum dilaksanakannya penelitian. Pertemuan pertama juga menjadi tahap awal pengenalan serta memberikan apersepsi pada siswa sehingga ditahap selanjutnya proses pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan.

Pada pertemuan kedua, peneliti memberikan materi tentang Teknologi Produksi, Komunikasi pada pembahasan ini menggunakan video presentasi dari Canva, setelah diberikan penjelasan singkat mengenai materi, siswa di berikan tugas, dan juga memberikan kesempatan untuk mengeluarkan pendapat dan menanggapi selama pembelajaran berlangsung, serta siswa antusias terhadap penggunaan media

pembelajaran yang diterapkan.

Pada pertemuan ketiga, peneliti memberikan materi mengenai Teknologi Komunikasi menggunakan media pembelajaran Canva. Berdasarkan observasi aktivitas pembelajaran siswa, terlihat siswa sangat antusias, terlibat langsung dalam penggunaan media pembelajaran, siswa yang menjawab pada saat diajukan pertanyaan dan siswa yang mengajukan diri untuk mengerjakan soal di papan tulis, lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Siswa juga mulai aktif dan percaya diri untuk menanggapi jawaban dari siswa lain sehingga siswa yang lain ikut termotivasi untuk mengikuti pelajaran. Aktif bertanya serta memberikan pendapat dan tanggapan pada pembelajaran dikelas. Dan diakhir, diberikan post-test sebagai pertanyaan akhir untuk dijadikan tolak ukur bagaimana tingkat minat belajar siswa setelah diterapkan media Canva.

Berdasarkan hasil observasi terdapat perubahan pada siswa dimana pada awal kegiatan pembelajaran ada beberapa siswa yang melakukan kegiatan lain atau bersikap cuek selama pembelajaran berlangsung. Hal ini dapat dilihat pada pertemuan pertama siswa yang melakukan kegiatan lain sebanyak 4 orang, sedangkan pada pertemuan terakhir hanya 3 siswa yang melakukan kegiatan lain pada saat guru menjelaskan materi. Pada awal pertemuan, hanya sedikit siswa yang aktif pada saat pembelajaran berlangsung. Akan tetapi sejalan dengan dilakukan perlakuan (treatment) siswa mulai aktif pada setiap pertemuan.

Model *Picture and Picture* tidak ada dalam variabel penelitian, tetapi peneliti mencantumkan agar supaya lebih mudah saat proses penelitian di lakukan. Menerapkan

model *Picture and Picture* menampilkan gambar pembelajaran yang sangat menarik perhatian siswa karena dapat melihat secara langsung, hal ini menjadikan siswa lebih bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas.

Hasil observasi menunjukkan banyaknya jumlah siswa yang menjawab pada saat diajukan pertanyaan dan siswa yang mengajukan diri untuk mengerjakan soal di papan tulis. siswa juga mulai aktif dan percaya diri untuk menanggapi jawaban dari siswa lain sehingga siswa yang lain ikut termotivasi untuk mengikuti pelajaran. Proses pembelajaran yang menyenangkan membuat siswa tidak lagi keluar masuk pada saat pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil analisis data statistik deskriptif menggambarkan bahwa hasil belajar IPS siswa kelas IVA SD Inpres Galangan Kapal IV Kecamatan Tallo Kota Makassar pada tahap pretest memperoleh nilai rata-rata 66,5 dengan ketuntasan klasikal 13 siswa (50%) mencapai nilai KKM dan 13 siswa (50%) tidak mencapai KKM, dengan kata lain skor hasil pretest siswa sebelum media Canva diterapkan sangat rendah dan tidak memenuhi KKM. Sedangkan, pada tahap posttest memperoleh nilai rata-rata 79,61 dengan ketuntasan klasikal 23 siswa (88,46%) mencapai nilai KKM dan 3 siswa (11,54%) tidak mencapai KKM, dengan kata lain skor hasil posttest siswa setelah media Canva diterapkan sangat tinggi dan memenuhi nilai KKM.

Hasil analisis data statistik inferensial berdasarkan hasil perhitungan t-test diperoleh nilai thitung sebesar 13,65 sedangkan nilai tabel pada taraf signifikansi 0,05 dengan db=25 sebesar 1.70814 hal itu menunjukkan bahwa nilai thitung lebih besar dari ttabel. Karena thitung lebih besar dari ttabel, maka H0 ditolak dan H1 diterima yakni ada

pengaruh penggunaan media Canva terhadap hasil belajar IPS pada siswa kelas IVA SD Inpres Galangan Kapal IV Kecamatan Tallo Kota Makassar.

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial yang diperoleh serta hasil observasi yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Canva memiliki pengaruh terhadap hasil belajar IPS pada siswa kelas IVA SD Inpres Galangan Kapal IV Kecamatan Tallo Kota Makassar.



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil observasi terdapat perubahan pada siswa dimana pada awal kegiatan pembelajaran ada beberapa siswa yang melakukan kegiatan lain atau bersikap cuek selama pembelajaran berlangsung. Hal ini dapat dilihat pada pertemuan pertama siswa yang melakukan kegiatan lain sebanyak 4 orang, sedangkan pada pertemuan terakhir hanya 3 siswa yang melakukan kegiatan lain pada saat guru menjelaskan materi. Pada awal pertemuan, hanya sedikit siswa yang aktif pada saat pembelajaran berlangsung. Akan tetapi sejalan dengan dilakukan perlakuan (treatment) siswa mulai aktif pada setiap pertemuan.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan disimpulkan bahwa penggunaan media Canva dalam proses pembelajaran IPS pada siswa kelas IVa SD Inpres Galangan Kapal IV Kecamatan Tallo Kota Makassar dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Uji hipotesis yang telah dilakukan dapat berpengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IVa SD Inpres Galangan Kapal IV setelah diperoleh $t_{Hitung} = 13,65$ dan $t_{Tabel} = 1,70814$ maka diperoleh $t_{Hitung} > t_{Tabel}$ atau $13,65 > 1,71714$.

Hasil belajar siswa semakin terlihat setelah menggunakan model *Picture and Picture* dengan media Canva diterapkan dalam proses pembelajaran selama tiga hari berturut-turut, hal ini nampak dari hasil *Post Test* (hasil tes akhir) nilai rata-rata yang diperoleh siswa yaitu 79,61 berada pada kategori tinggi. Berbeda dengan rata-rata yang

diperoleh siswa sebelum media Canva diterapkan diterapkan yaitu hanya 66,15 berada pada kategori rendah.

B. Saran

Berdasarkan temuan yang berkaitan hasil penelitian penggunaan media Canva yang mempengaruhi hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Inpres Galangan Kapal IV, maka dikemukakan beberapa saran sebagai berikut :

1. Kepada Kepala Sekolah dengan melengkapi sarana sekolah yang memadai dalam mengembangkan media pembelajaran.
2. Kepada para pendidik khususnya guru SD Inpres Galangan Kapal IV, dapat menjadikan canva sebagai alternatif media pembelajaran untuk membangkitkan minat dan motivasi siswa untuk belajar.
3. Kepada Peneliti, diharapkan mampu mengembangkan media Canva ini dengan menerapkan pada materi lain untuk mengetahui apakah pada materi lain cocok dengan media pembelajaran ini demi tercapainya tujuan yang diharapkan.
4. Kepada calon Peneliti, akan dapat mengembangkan dan memperkuat media ini serta memperkuat hasil penelitian ini dengan cara mengkaji terlebih dahulu dan mampu mengadakan penelitian yang lebih sukses.

DAFTAR PUSTAKA

- Amin, N. F., Garancang, S., & Abunawas, K. (2023). Populasi dalam penelitian merupakan suatu hal yang sangat penting, karena ia merupakan sumber informasi. *Jurnal Pilar*, 14(1), 15–31.
- Arviana, A., Antosa ---, Z., Belajar Matematika, H., & Antosa, Z. (2020). Analisis Penyebab Rendah Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IVB SD Negeri 147 Pekanbaru. *Analisis Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IVB SD Negeri 147 Pekanbaru., Prossiding Seminar Nasional Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 28–34.
- Bahtiar. (2018). Teknologi Komunikasi dan Informasi. *Al-Hikmah Media Dakwah, Komunikasi, Sosial Dan Kebudayaan*, 9(1), 1–11. <https://doi.org/10.32505/hikmah.v9i1.1722>
- Garris Pelangi. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 1–18. <http://www.openjournal.unpam.ac.id/index.php/Sasindo/article/view/8354>
- Hajar, O., Kasiyun, S., & Susanto, R. U. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V di Sekolah Dasar. 06(01), 6404–6413.
- Harahap, A., Wibowo, T. S., Sitopu, J. W., Solehuddin, M., & Napsin, N. (2022). Penggunaan dan Manfaat Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Ditingkat Madrasah Tsanawiyah. *Jurnal Pembelajaran Dan Matematika Sigma (Jpms)*, 8(2), 539–544. <https://doi.org/10.36987/jpms.v8i2.3782>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Institut, P., Islam, A., Muhammad, S., & Sambas, S. (2020). Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Perbatasan Antarnegara, Diplomasi Dan Hubungan Internasional*, 3(2), 96.
- Iwan, R. (2023). Pemanfaatan Media Canva pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Iwan, Rasyidin. *SIBERNETIK: Jurnal Pendidikan Dan*

- Pembelajaran*, 1(1), 105–109. <https://doi.org/10.59632/sjpp.v1i1.122>
- Mahardika, A. I., Wiranda, N., & Pramita, M. (2021). Pembuatan Media Pembelajaran Menarik Menggunakan Canva Untuk Optimalisasi Pembelajaran Daring. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 4(3), 275–281. <https://doi.org/10.29303/jppm.v4i3.2817>
- Marus, A. dan S. M. (2017). Dampak Model Picture and Picture Terhadap Hasil Belajar Dalam Pembelajaran Ips. *Jurnal: Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1–9.
- Miftahul Jannah, F. N., Nuroso, H., Mudzanatun, M., & Isnuryantono, E. (2023). Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1). <https://doi.org/10.20961/jpd.v11i1.72716>
- Monoarfa, M., & Haling, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru. *Seminar Nasional Hasil Pengabdian*, 1–7.
- Mulyani, F., & Haliza, N. (2021). Analisis Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) Dalam Bidang Kesehatan. *Jurnal Ilmu Kedokteran Dan Kesehatan*, 3(1), 101–109.
- Prof. Dr. Sugiyono. (2016). *METODE PENELITIAN PENDIDIKAN (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. ALFABETA.
- Puspita, A., Lubis, S., Muslim, U., Al, N., & Medan, W. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Canva pada Pembelajaran Tematik Tema Benda , Hewan dan Tanaman di Sekitarku Kelas I SD. 3(2), 228–237.
- Restu Kurnia, I., & Titin Sunaryati. (2023). Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(3), 1357–1363. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i3.5579>
- Rohima, N., & Keguruan, F. (n.d.). *Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Pada Siswa*. 1–12.
- Rohmatin, B., Akib, T., & Muhammad, S. (2023). Penggunaan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Pengenalan Bentuk Huruf Siswa Kelas II Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SD Inpres Malakaya Kabupaten Gowa. *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 1(3), 44–65.

- Sari, L. S., & Fatonah, S. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 1699–1703.
- Sholeh, M., & Susanti, E. (2020). Penggunaan aplikasi canva untuk membuat konten gambar pada media sosial sebagai upaya mempromosikan hasil produk ukm. 4(November), 430–436.
- Sirumapea, M., Sibuea, A. M., & Mursid, R. (2019). Pengembangan Media Belajar Interaktif Dalam Pembelajaran Berbasis Contextual Teaching and Learning Pada Bidang Studi Ekonomi. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 5(1), 100–110. <https://doi.org/10.24114/jtikp.v5i1.12526>
- Sulfasyah, S., & Arifin, J. (2017). Komersialisasi Pendidikan. *Equilibrium: Jurnal Pendidikan*, 4(2), 174–183. <https://doi.org/10.26618/equilibrium.v4i2.499>
- Tahun, B. J., Kalor, P., Sd, D. I., Melinda, T., & Saputra, E. R. (2021). *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN IPA MATERI*. 5(2), 96–101.
- Zyra, S. N., Alamsyah, T. P., & Yuliana, R. (2022). Penggunaan E-Learning Berbasis Edmodo Terhadap Hasil Belajar Kelas 4 Sekolah Dasar. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 15(2), 97–106. <https://doi.org/10.33369/pgsd.15.2.97-106>



Lampiran 1

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

RPP

Satuan Pendidikan : SD Inpres Galangan Kapal IV

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial

Kelas / Semester : IV / Genap

Alokasi Waktu : 1 x 35 Menit

A. Standar Kompetensi

1. Mengetahui sumber daya alam, kegiatan ekonomi dan kemajuan teknologi di lingkungan masyarakat

B. Kompetensi Dasar

IPS

- 1.1 Mengetahui perkembangan teknologi produksi, komunikasi dan transportasi serta pengalaman menggunakannya

C. Indikator

1. Membandingkan jenis teknologi produksi pada masa lalu dan masa sekarang
2. Menyebutkan macam-macam alat produksi masa lalu dan masa kini
3. Menceritakan pengalaman menggunakan alat produksi lalu dan sekarang
4. Cara menggunakan secara sederhana teknologi produksi masa lalu dan masa kini

D. Tujuan Pembelajaran

Setelah guru menjelaskan siswa mampu:

1. Membandingkan jenis teknologi produksi pada masa lalu dan masa sekarang
2. Menyebutkan macam-macam alat produksi masa lalu dan masa kini
3. Menceritakan pengalaman menggunakan alat produksi lalu dan sekarang
4. Cara menggunakan secara sederhana teknologi produksi masa lalu dan masa kini

E. Media dan Sumber belajar

- a. Media : Canva
- b. Sumber belajar : Video Pembelajaran

F. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Uraian Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru membuka kelas dan pembelajaran dengan memberikan salam. • Guru menanyakan kabar siswa • Guru mengarahkan siswa untuk membaca doa • Guru melakukan presensi • Guru melakukan apersepsi • Guru menyampaikan judul topik pembelajaran • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran 	5 Menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskan sekitar materi yang akan diajarkan • Guru menampilkan media pembelajaran yaitu media Canva menggunakan model pembelajaran Picture and Picture • Siswa mengamati media pembelajaran tentang materi yang akan diajarkan • Guru melakukan Tanya jawab berkaitan tentang materi yang diajarkan • Guru memberi siswa kesempatan untuk bertanya terkait materi yang belum di pahami • Guru memberikan pertanyaan pada siswa terkait materi yang diajarkan • Guru memberikan siswa kesempatan untuk mengerjakan soal di papan tulis 	25 Menit
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengajak siswa untuk menyimpulkan materi yang telah dibahas / dipelajari. • Guru mengajak peserta didik baca doa. • Guru menutup pembelajaran dengan ucapan terimakasih dan salam. 	5 Menit

G. Penilaian

Pengetahuan:

- Tertulis
- Tes lisan

Sikap:

- Jujur
- Disiplin
- Tanggung jawab
- Santun
- Peduli
- percaya diri



Lampiran 2

SOAL PRETEST

Sekolah :SD Inpres Galangan Kapal IV

Kelas/Semester : IV / Genap

Pokok Bahasa : Perkembangan Teknologi

A. Pilihlah jawaban yang paling tepat!

1. Pada zaman dahulu orang-orang menumbuk padi masih menggunakan
 - a. Mesin
 - b. Diesel
 - c. Traktor
 - d. Lesung
2. Berkat perkembangan teknologi maka berbagai peralatan banyak menggunakan
 - a. Otot
 - b. Mesin
 - c. Manual
 - d. Alat sederhana
3. Kegiatan manusia dalam membuat atau menghasilkan barang disebut
 - a. Konsumsi
 - b. Distribusi
 - c. Produksi
 - d. Transportasi
4. Teknologi tradisional berupa bajak digunakan para petani dengan memanfaatkan

- a. Mesin
 - b. Sapi dan Kerbau
 - c. Batu kali
 - d. Air sungai
5. Berikut ini yang bukan merupakan kelebihan dari teknologi tradisional adalah
- a. Tidak menimbulkan pencemaran suara
 - b. Tidak tergantung pada peralatan
 - c. Menimbulkan polusi udara
 - d. Biaya yang diperlukan lebih sedikit
6. Pak Ahmad harus membawa traktornya di bengkel karena ia tidak bisa memperbaikinya sendiri. Hal ini menunjukkan bahwa teknologi modern membutuhkan
- a. Tenaga ahli
 - b. Waktu yang singkat
 - c. Lebih mudah
 - d. Lebih praktis
7. Berikut ini adalah alat komunikasi yang digunakan manusia pada zaman dahulu adalah
- a. Kentongan
 - b. Handphone
 - c. Telepon
 - d. Internet
8. Berikut ini yang termasuk media elektronik dalam bidang komunikasi adalah

- a. Televisi, radio dan koran
 - b. Koran, majalah dan surat
 - c. Internet, radio dan televisi
 - d. Handphone, telepon dan majalah
9. Alat yang digunakan manusia untuk berpindah dari tempat satu ke tempat yang lain disebut alat
- a. Konsumsi
 - b. Transportasi
 - c. Produksi
 - d. Komunikasi
10. Berikut ini adalah kekurangan alat transportasi tradisional adalah
- a. Biayanya mahal
 - b. Bahan yang digunakan sulit didapat
 - c. Sangat tidak aman dipergunakan
 - d. Waktu tempuh lama

B. Istilah titik-titik di bawah ini!

1. Alat modern yang digunakan petani untuk membajak sawah adalah
2. Kegiatan produksi dapat mengolah barang mentah menjadi
3. Alat transportasi dibagi menjadi tiga tempat yaitu
4. Alat komunikasi dapat diartikan sebagai alat untuk dengan orang lain
5. Ciri yang sangat terlihat dalam teknologi modern adalah adanya

SOAL POSTTEST

Sekolah :SD Inpres Galangan Kapal IV

Kelas/Semester : IV / Genap

Pokok Bahasa : Perkembangan Teknologi

A. Pilihlah Jawaban yang paling tepat!

1. Pada zaman dahulu orang-orang menumbuk padi masih menggunakan
 - a. Mesin
 - b. Diesel
 - c. Traktor
 - d. Lesung
2. Berkat perkembangan teknologi maka berbagai peralatan banyak menggunakan
 - a. Otot
 - b. Mesin
 - c. Manual
 - d. Alat sederhana
3. Kegiatan manusia dalam membuat atau menghasilkan barang disebut
 - a. Konsumsi
 - b. Distribusi
 - c. Produksi
 - d. Transportasi
4. Teknologi tradisional berupa bajak digunakan para petani dengan memanfaatkan
 - a. Mesin

- b. Sapi dan Kerbau
 - c. Batu kali
 - d. Air sungai
5. Berikut ini yang bukan merupakan kelebihan dari teknologi tradisional adalah
- a. Tidak menimbulkan pencemaran suara
 - b. Tidak tergantung pada peralatan
 - c. Menimbulkan polusi udara
 - d. Biaya yang diperlukan lebih sedikit
6. Pak Ahmad harus membawa traktornya di bengkel karena ia tidak bisa memperbaikinya sendiri. Hal ini menunjukkan bahwa teknologi modern membutuhkan
- a. Tenaga ahli
 - b. Waktu yang singkat
 - c. Lebih mudah
 - d. Lebih praktis
7. Berikut ini adalah alat komunikasi yang digunakan manusia pada zaman dahulu adalah
- a. Kentongan
 - b. Handphone
 - c. Telepon
 - d. Internet
8. Berikut ini yang termasuk media elektronik dalam bidang komunikasi adalah
- a. Televisi, radio dan koran

- b. Koran, majalah dan surat
 - c. Internet, radio dan televisi
 - d. Handphone, telepon dan majalah
9. Alat yang digunakan manusia untuk berpindah dari tempat satu ke tempat yang lain disebut alat
- a. Konsumsi
 - b. Transportasi
 - c. Produksi
 - d. Komunikasi
10. Berikut ini adalah kekurangan alat transportasi tradisional adalah
- a. Biayanya mahal
 - b. Bahan yang digunakan sulit didapat
 - c. Sangat tidak aman dipergunakan
 - d. Waktu tempuh lama

B. Istilah titik-titik di bawah ini!

1. Alat modern yang digunakan petani untuk membajak sawah adalah
2. Kegiatan produksi dapat mengolah barang mentah menjadi
3. Alat transportasi dibagi menjadi tiga tempat yaitu
4. Alat komunikasi dapat diartikan sebagai alat untuk dengan orang lain
5. Ciri yang sangat terlihat dalam teknologi modern adalah adanya

KUNCI JAWABAN

PRETEST-POSTTEST

A. Pilihan Ganda

1. d. Lesung
2. b. Mesin
3. c. Produksi
4. b.Sapi dan kerbau
5. c. Menimbulkan polusi
6. a. Tenaga ahli
7. a. Kentongan
8. c. Internet, radio, televise
9. b.Transportasi
10. d. waktu tempuh lamas

B. Isian

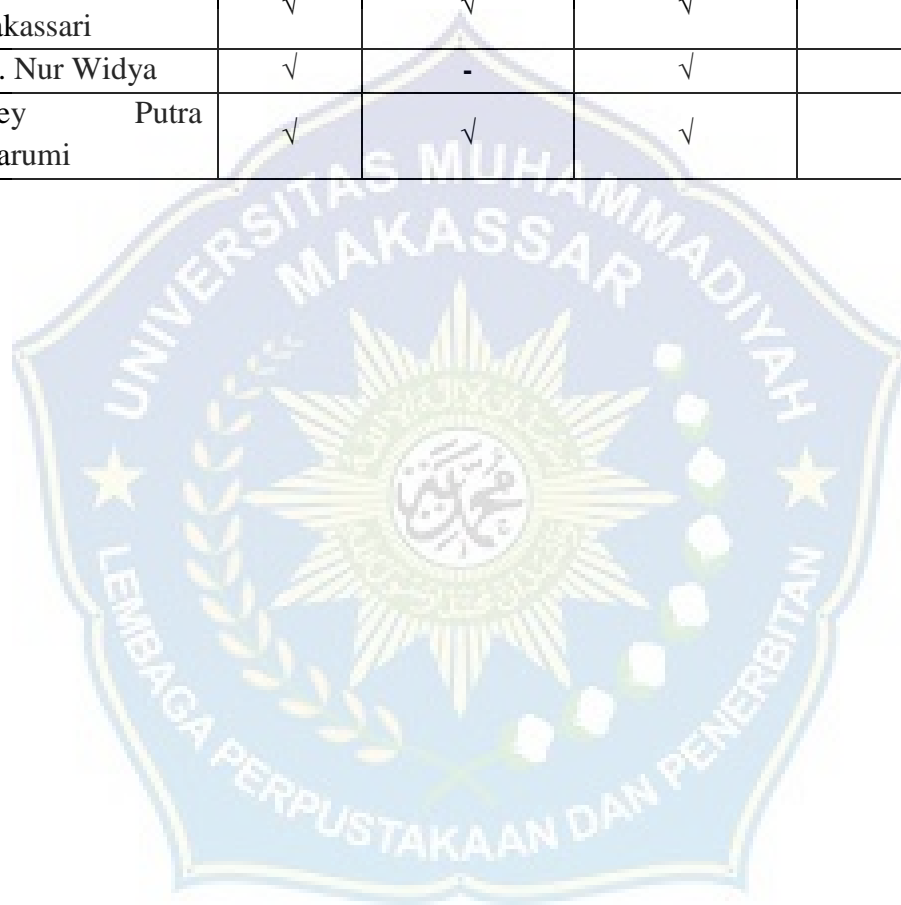
1. Traktor
2. Barang jadi
3. Darat Laut dan Udara
4. Berhubungan
5. Mesin

Lampiran 3

Daftar Hadir Siswa Kelas IVA SD Inpres Galangan Kapal IV

No	Nama Siswa	Pertemuan Ke-				
		1	2	3	4	5
		Pretest	Menerapkan media Canva	Menerapkan media Canva	Menerapkan media Canva	Posttest
1	Ahmad Nizam Asdar	√	√	√	√	√
2	Arya Nasrullah	√	√	√	√	√
3	Al-Ghazaly Setiawan	√	√	√	√	√
4	Bilqisn Ufairah. S	√	√	√	√	√
5	Fitrah Bahran Hidayatullah	√	√	√	√	√
6	Inul Mardia Amran	√	√	√	√	√
7	Ismail	√	√	√	√	√
8	M.Hasrul	√	-	√	√	√
9	Mikayla	√	√	√	√	√
10	Mufida Salsa Bila	√	√	√	√	√
11	Muh. Agung Prayogo	√	√	√	√	√
12	Muh. Fatir Syaputra	√	√	√	√	√
13	Muh.Firman	√	√	√	√	√
14	Muh. Ibrahim M	√	√	√	√	√
15	Muh. Ridwan	√	√	√	√	√
16	Muh. Al Kasya	√	√	√	√	√
17	Muh. Zulkifly	√	√	√	√	√
18	Muhammad Abizar. S	√	√	√	√	√
19	Muhammad Aslam.A	√	√	√	√	√
20	Muhammad	√	√	√	√	√

	Fadhli Urwah. A					
21	Muhammad Kholid Arif	√	√	√	√	√
22	Resky Amelia Muhajir	√	√	√	√	√
23	Rifky Jizzy Jamal	√	√	√	√	√
24	Salman Al Makassari	√	√	√	√	√
25	ST. Nur Widya	√	-	√	√	√
26	Zhey Putra Jalarumi	√	√	√	-	√



Lampiran 4

KISI-KISI SOAL HASIL BELAJAR

SEKOLAH : SD Inpres Galangan Kapal IV

KELAS : IVA

SEMESTER : Genap

Standar Kompetensi	Komptensi Dasar	Indikator	Materi Pokok	Penelitian			
				Jenis Tagihan	Bentuk Soal	Nomor Soal	Bobot
Mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi dan kemajuan teknologi di lingkungan masyarakat	Mengenal perkembangan teknologi produksi, komunikasi dan transportasi serta pengalaman menggunakannya	<ol style="list-style-type: none"> Membandingkan jenis teknologi produksi pada masa lalu dan masa sekarang Menyebutkan macam-macam alat produksi masa lalu dan masa kini Menceritakan pengalaman menggunakan alat produksi lalu dan sekarang Cara menggunakan secara sederhana teknologi produksi masa lalu dan masa kini 	Perkembangan teknologi produksi komunikasi dan teknologi	Pilihan Ganda		1-10	1 x 10 =10
				Tertulis	b. Isian	1-5	2 x 5 = 10

Lampiran 5

Nilai Pretest IPS Kelas IV SD Inpres Galangan Kapal IV

No	Nama Siswa	X ₁	X ₂	Nilai
1	Ahmad Nizam Asdar	15	20	75
2	Arya Nasrullah	10	20	50
3	Al-Ghazaly Setiawan	11	20	55
4	Bilqis Ufairah.S	15	20	75
5	Fitrah Bahran Hidayatullah	12	20	60
6	Inul Mardia Amran	16	20	80
7	Ismail	10	20	50
8	M.Hasrul	11	20	55
9	Mikayla	14	20	70
10	Mufida Salsa Bila	15	20	75
11	Muh. Agung Prayoga	14	20	70
12	Muh. Fatir Syaputra	13	20	65
13	Muh. Firman	14	20	70
14	Muh. Ibrahim M	15	20	75
15	Muh. Ridwan	11	20	55
16	Muh. Wahyu	15	20	75
17	Muh. Zulkifly	16	20	80
18	Muhammad Abizar. S	13	20	65
19	Muhammad Aslam. A	13	20	65
20	Muhammad Fadhil Urwah. A	12	20	60
21	Muhammad Kholid Arif	14	20	70
22	Rezky Amelia Muhajir	15	20	75
23	Rifky juzzy Jamal	10	20	50
24	Salman Al Makassar	16	20	80
25	ST. Nur Widya	12	20	60
26	Zhey Putra Jalarumi	12	20	60
Jumlah				1720

Rumus yang digunakan:

$$\text{Nilai} = \frac{X_1}{X_2} \times 100$$

Keterangan:

X_1 : Skor perolehan

X_2 : Skor maksimal

$$\text{Nilai Mean (M)} = \frac{\sum \text{nilai siswa}}{\sum \text{siswa}}$$

$$= \frac{1720}{26} = 66,15$$



Lampiran 6

Nilai Posttest IPS Kelas IV SD Inpres Galangan Kapal IV

No	Nama Siswa	X ₁	X ₂	Nilai
1	Ahmad Nizam Asdar	17	20	85
2	Arya Nasrullah	12	20	60
3	Al-Ghazaly Setiawan	13	20	65
4	Bilqis Ufairah.S	18	20	90
5	Fitrah Bahran Hidayatullah	14	20	70
6	Inul Mardia Amran	20	20	100
7	Ismail	13	20	65
8	M. Hasrul	14	20	70
9	Mikayla	18	20	90
10	Mufida Salsa Bila	17	20	85
11	Muh. Agung Prayoga	18	20	90
12	Muh. Fatir Syaputra	15	20	75
13	Muh. Firman	16	20	80
14	Muh. Ibrahim M	17	20	85
15	Muh. Ridwan	14	20	70
16	Muh. Wahyu	18	20	90
17	Muh. Zulkifly	18	20	90
18	Muhammad Abizar. S	16	20	80
19	Muhammad Aslam. A	15	20	75
20	Muhammad Fadhil Urwah. A	15	20	75
21	Muhammad Kholid Arif	16	20	80
22	Rezky Amelia Muhajir	16	20	80
23	Rifky juzzy Jamal	14	20	70
24	Salman Al Makassar	20	20	100
25	ST. Nur Widya	15	20	75
26	Zhey Putra Jalarumi	15	20	75
Jumlah				2070

Rumus yang digunakan:

$$\text{Nilai} = \frac{x_1}{x_2} \times 100$$

Keterangan:

X_1 : Skor perolehan

X_2 : Skor maksimal

$$\text{Nilai Mean (M)} = \frac{\sum \text{nilai siswa}}{\sum \text{siswa}}$$

$$= \frac{2070}{26} = 79,61$$



Lampiran 7

Hasil Analisis Data Observasi Aktivitas Siswa Kelas IVA

No	Aktivitas Siswa	Jumlah Siswa yang Aktif pada Pertemuan ke-					Rata-rata	%	Kategori
		1	2	3	4	5			
1	Siswa yang hadir pada saat pembelajaran	P R E T E S T	24	26	25	P O S T T E S T	25	96,15	Aktif
2	Siswa yang memperhatikan pada saat guru menjelaskan materi.		20	25	21		22	84,62	Aktif
3	Siswa yang menjawab pertanyaan guru baik secara lisan maupun tulisan.		18	19	20		19	73,07	Aktif
4	Siswa yang bertanya pada saat proses pembelajaran berlangsung		18	20	21		19,67	75,66	Aktif
5	Siswa yang mengajukan diri untuk mengerjakan soal di papan tulis		19	20	21		20	76,93	Aktif
6	Siswa yang mengerjakan soal dengan benar		17	18	20		18,33	70,6	Aktif
7	Siswa yang mampu menyimpulkan materi pembelajaran pada akhir pembelajaran.		18	20	21		19,67	75,66	Aktif
	Rata-rata						78,96		

Lampiran 8

Dokumentasi



Senin, 26 Februari 2024

**(Penyerahan Surat Izin Kepada Kepala Sekolah SD Inpres Galangan Kapal IV
Kecamatan Tallo Kota Makassar)**



Selasa, 27 Februari 2024

(Suasana pada saat pretest)



Rabu, 28 Februari 2024

(Suasana belajar menggunakan media Canva)



Sabtu, 2 Maret 2024

(Suasana belajar menggunakan media Canva)



Senin, 4 Maret 2024

(Suasana belajar menggunakan media Canva)



Selasa, 5 Maret 2024

Suasana Saat Pemberian Posttest

Lampiran 9 Persuratan Penelitian



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

LEMBAGA PENELITIAN PENGEMBANGAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Jl. Sultan Alauddin No. 259 Telp. 066972 Fax (0411)065588 Makassar 90221 e-mail lp3m@unismuh.ac.id

Nomor : 3695/05/C.4-VIII/II/1445/2024

21 February 2024 M

Lamp : 1 (satu) Rangkap Proposal

11 Sya'ban 1445

Hal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth,

Bapak Gubernur Prov. Sul-Sel

Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal & PTSP Provinsi Sulawesi Selatan

di -

Makassar

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Berdasarkan surat Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, nomor: 15925/FKIP/A.4-II/II/1445/2024 tanggal 20 Februari 2024, menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : A NUR AFIAT

No. Stambuk : 10540 1116620

Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Pekerjaan : Mahasiswa

Bermaksud melaksanakan penelitian/pengumpulan data dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul :

"PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA CANVA TERHADAP HASIL BELAJAR IPS PADA SISWA KELAS IV DI SD INPRES GALANGAN KAPAL IV KECAMATAN TALLO KOTA MAKASSAR"

Yang akan dilaksanakan dari tanggal 26 Februari 2024 s/d 26 April 2024.

Sehubungan dengan maksud di atas, kiranya Mahasiswa tersebut diberikan izin untuk melakukan penelitian sesuai ketentuan yang berlaku.

Demikian, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan Jazakumullahu khaeran

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Ketua LP3M,



Dr. Muhi. Arief Muhsin, M.Pd

NBM 1127761



PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU

Jl. Bougenville No.5 Telp. (0411) 441077 Fax, (0411) 448936
Website : <http://simap-new.sulselprov.go.id> Email : ptsp@sulselprov.go.id
Makassar 90231

Nomor : 3992/S.01/PTSP/2024 Kepada Yth.
Lampiran : - Walikota Makassar
Perihal : Izin penelitian

di-
Tempat

Berdasarkan surat Ketua LP3M UNISMUH Makassar Nomor : 3695/05/C.4-VIII/II/1445/2024 tanggal 21 Februari 2024 perihal tersebut diatas, mahasiswa/peneliti dibawah ini:

Nama : A.NUR AFIAT
Nomor Pokok : 105401116620
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Pekerjaan/Lembaga : Mahasiswa (S1)
Alamat : Jl. Sultan Alauddin No. 259 Makassar

PROVINSI SULAWESI SELATAN

Bermaksud untuk melakukan penelitian di daerah/kantor saudara dalam rangka menyusun SKRIPSI, dengan judul :

" PENGARUHPENGGUNAAN MEDIA CANVA TERHADAP HASIL BELAJAR IPS PADA SISWA KELAS IV DI SD INPRES GALANGAN KAPAL IV KECAMATAN TALLO KOTA MAKASSAR "

Yang akan dilaksanakan dari : Tgl. 26 Februari s/d 26 April 2024

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami *menyetujui* kegiatan dimaksud dengan ketentuan yang tertera di belakang surat izin penelitian.

Demikian Surat Keterangan ini diberikan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Makassar
Pada Tanggal 21 Februari 2024

KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU
SATU PINTU PROVINSI SULAWESI SELATAN



ASRUL SANI, S.H., M.Si.
Pangkat : PEMBINA TINGKAT I
Nip : 19750321 200312 1 008

Tembusan Yth

1. Ketua LP3M UNISMUH Makassar di Makassar;
2. Peninggal.



SURAT KETERANGAN PENELITIAN
Nomor: 070/1404/SKP/SB/DPMPTSP/2/2024

DASAR:

- Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2018 tentang Penerbitan Keterangan Penelitian.
- Peraturan Daerah Nomor 8 Tahun 2016 tentang Pembentukan Organisasi Perangkat Daerah
- Peraturan Walikota Nomor 4 Tahun 2023 tentang Penyelenggaraan Perizinan Berbasis Resiko, Perizinan Non Berusaha dan Non Perizinan
- Keputusan Walikota Makassar Nomor 954/503 Tahun 2023 Tentang Pendelegasian Kewenangan Perizinan Berusaha Berbasis Resiko, Perizinan Non Berusaha dan Non Perizinan yang Menjadi Kewenangan Pemerintah Daerah Kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Makassar Tahun 2023
- Surat Kepala Dinas Penanaman Modal Dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Sulawesi Selatan nomor 3992/S.01/PTSP/2024, Tanggal 21 Februari 2024
- Rekomendasi Teknis Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kota Makassar nomor 1396/SKP/SB/BKBP/2/2024

Dengan Ini Menerangkan Bahwa :

Nama : A.NUR AFIAT
NIM / Jurusan : 105401116620 / Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Pekerjaan : Mahasiswa (S1) / Universitas Muhammadiyah Makassar
Alamat : Jl. Sultan Alauddin No.259 Makassar
Lokasi Penelitian : Terlampir,-
Waktu Penelitian : 26 Februari 2024 - 26 April 2024
Tujuan : Skripsi
Judul Penelitian : PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA CANVA TERHADAP HASIL BELAJAR IPS PADA SISWA KELAS IV DI SD INPRES GALANGAN KAPAL IV KECAMATAN TALLO KOTA MAKASSAR

Dalam melakukan kegiatan agar yang bersangkutan memenuhi ketentuan sebagai berikut:

- Surat Keterangan Penelitian ini diterbitkan untuk kepentingan penelitian yang bersangkutan selama waktu yang sudah ditentukan dalam surat keterangan ini.
- Tidak dibenarkan melakukan penelitian yang tidak sesuai / tidak ada kaitannya dengan judul dan tujuan kegiatan penelitian.
- Melaporkan hasil penelitian kepada Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kota Makassar melalui email bidangpoldagrikesbangpolmks@gmail.com.
- Surat Keterangan Penelitian ini dicabut kembali apabila pemegangnya tidak menaati ketentuan tersebut diatas.



Ditetapkan di Makassar

Pada tanggal: 2024-02-22 20:28:38

Ditandatangani secara elektronik oleh
KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL
DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
KOTA MAKASSAR
HELMY BUDIMAN, S.STP, M.M.

Tembusan Kepada Yth:

1. Pimpinan Lembaga/Instansi/Perusahaan Lokasi Penelitian;
2. Pertinggal,-



PEMERINTAH KOTA MAKASSAR
DINAS PENDIDIKAN

Jl. Anggrek No. 2 Kel. Paropo Kec. Panakkukang
Kota Makassar 90231, Sulawesi Selatan

laman: <https://disdik.makassar.go.id> email : disdikkotamks@gmail.com

IZIN PENELITIAN

NOMOR : 070/104/K/Umkep/II/2024

Dasar : Surat Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Makassar Nomor : 070/1404/SKP/SB/DPMPSTP/2/2024 Tanggal 22 Februari 2024 Maka Kepala Dinas Pendidikan Kota Makassar :

MENGIZINKAN

Kepada : Nama : A. NUR AFAT
NIM/Jurusan : 105401116620 / PGSD
Pekerjaan : Mahasiswa (S.1)
Alamat : Jl. Sultan Alauddin No.259, Makassar

Untuk : Mengadakan Penelitian di UPT SPF SDI Galangan Kapal IV Kota Makassar dalam rangka Penyusunan Skripsi pada Universitas Muhammadiyah Makassar dengan judul penelitian:

"PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA CANVA TERHADAP HASIL BELAJAR IPS PADA SISWA KELAS IV DI UPT SPF SDI GALANGAN KAPAL IV KECAMATAN TALLO KOTA MAKASSAR"

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Harus melapor pada Kepala Sekolah yang bersangkutan.
2. Tidak mengganggu proses kegiatan belajar mengajar di Sekolah.
3. Harus mematuhi tata tertib dan peraturan di Sekolah yang berlaku.
4. Hasil 1 (satu) exemplar di laporkan kepada Kepala Dinas Pendidikan Kota Makassar.

Demikian izin penelitian ini di berikan untuk di gunakan seb.gaimana mestinya.

Dikeluarkan di : Makassar
Pada Tanggal : 23 Februari 2024

An KEPALA DINAS



Pid. Kasubag. Umum Dan Kepegawaian

ROH ARWAN UMAR, S.Pd.M.M

Pangkat : Penata Tk.I

NIP . 198010012003121009

Lampiran 10 Kontrol Pelaksanaan Penelitian



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

KONTROL PELAKSANAAN PENELITIAN

Nama Mahasiswa : A. Nur Afzal NIM: 10540.11166.20

Judul Penelitian : Pengaruh Penggunaan Media Cervo Terhadap Hasil Belajar Ips pada Siswa Kelas Iv di Sd Inpres Galangan Kapai Iv Kecamatan Tungguru Kota Makassar

Tanggal Ujian Proposal : 01 Feb 2024

Pelaksanaan kegiatan penelitian:

No	Tanggal	Kegiatan	Paraf Guru Kelas
1.	24/01/2024	Observasi	<i>[Signature]</i>
2.	27/01/2024	Pretest (menjelaskan materi secara singkat)	<i>[Signature]</i>
3.	28/01/2024	Mengajar menggunakan media cervo	<i>[Signature]</i>
4.	2/03/2024	Mengajar menggunakan media cervo	<i>[Signature]</i>
5.	9/03/2024	Mengajar menggunakan media cervo	<i>[Signature]</i>
6.	5/03/2024	Posttest	<i>[Signature]</i>
7.			
8.			
9.			
10.			

..... 20

Mengetahui,
Kepala



Dr. Alica Bahri, S. Pd., M. Pd.
NBM. 11489133



Masriyah Sulaiman, S.pd.
NIP. 19760519199903 2 002

Catatan:
Penelitian dapat dilaksanakan setelah selesai ujian proposal
Penelitian yang dilaksanakan sebelum ujian proposal dinyatakan batal dan harus dilakukan penelitian ulang

Lampiran 11 Kartu Kontrol Bimbingan Skripsi



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 RODIPENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Jalan Sudam Alauddin No. 259 Makassar
 Telp : 0411-860837/860132 (Fas)
 Email :
 fkip@umh.ac.id / Web
 www.fkip.umh.ac.id

KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : A. Nur Afiat
 NIM : 105401116620
 Jurusan : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Penelitian : Pengaruh Penggunaan Media Canva Terhadap Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas IV di SD Inpres Galangan Kapal IV Kecamatan Tallo Kota Makassar
 Pembimbing : 1. Dr. Lukman, S.Pd, M.Pd.
 2. Ulfayani Hakim, S.Pd, M.Pd.

No.	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Paraf Pembimbing
	8/3/2024	Hasil penelitian	A
	10/3/2024	Pembahasan	A
	14/3/2024	Keinginan & Saran	A
	17/3/2024	Abstrak	A

Catatan:
 Mahasiswa dapat mengikuti Skripsi jika telah melakukan pembimbingan minimal 5 (lima) kali dan Skripsinya disetujui kedua pembimbing

Makassar, April 2024

Mengetahui,

Ketua Prodi PGSD

Dr. Aitem Bahis, S.Pd, M.Pd.



UNIVERSITASMUHAMMADIYAHMAKASSAR
FAKULTASKEGURUANANILMUPENDIDIKANP
RODIPENDIDIKANGURUSEKOLAHDASAR

JalanSultanAldackNo.259Makassar
Telp 0411-860837600132Fax)
Email :
Dipusat@umh.ac.idWeb
www.fkip.umh.ac.id

KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

NamaMahasiswa : A.Nur Afiat
NIM : 105401116620
Jurusan : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
JudulPenelitian :Pengaruh Penggunaan Media Canva Terhadap Hasil Belajar IPS
pada Siswa Kelas IV di SD Inpres Galangan Kapal IV
Kecamatan Tallo Kota Makassar

Pembimbing :1.Dr. Lukman, S.Pd, M.Pd.
2.Ulfayani Hakim, S.Pd, M.Pd.

No.	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Paraf Pembimbing
1.	17 Maret 2024	- format pengisian titik pada penulisan skripsi. - Pembahasan terlalu umum, diperdalam lagi. - jika ada copy paste dan stripi bisa diperlihatkan buku-buku karena jika ada hal penting yang belat dengan mata di foto.	fa.
2.	4 April 2024	- Huruf masih ada yang typo - Beri penyataan bahwa keturungan secara yang di pultkan telah akan berproses mah hasil penelitian	fa.

Catatan:

Mahasiswa dapat mengikuti Skripsi jika telah melakukan pembimbingan minimal5(lima)kali dan Skripsi telah disetujui kedua pembimbing

Makassar, April 2024

Mengetahui,
Ketua Prodi PGSD
Dr. Aliem Bahri S.Pd, M.Pd.



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
RODIPENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Jalan Sultan Alauddin No 259 Makassar
Telp : 0411-860817960130 Fax)
Email :
Ukip@unismuh.ac.id Web
www.fkip.unismuh.ac.id

KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : A. Nur Afiat
NIM : 105401116620
Jurusan : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Penelitian : Pengaruh Penggunaan Media Canva Terhadap Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas IV di SD Inpres Galangan Kapal IV Kecamatan Tallo Kota Makassar
Pembimbing : 1. Dr. Lukman, S.Pd, M.Pd.
2. Ulfayani Hakim, S.Pd, M.Pd.

No.	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Paraf Pembimbing
3.	19 April 2024	- Konangka pikir - Rumus standar deviasi - Gao - Program	f.
4.	27 April 2024	- Model pembelajaran - Perhitungan statistik, dipelajari dan dipahaminya dengan baik	f.
5.	30 April 2024	- Pelajari seluruh referensi - Konsisten pakai foto mund atau foto (asal-afekt) - Pengetikan masih banyak yang keliru	f.

Catatan:
Mahasiswa dapat mengikuti Skripsi jika telah melakukan pembimbingan minimal 5 (lima) kali dan Skripsi telah disetujui kedua pembimbing

Makassar, April 2024

Mengetahui,
Ketua Prodi PGSD

Dr. Alicen Bahri, S.Pd, M.Pd.

Lampiran 12 Persetujuan Pembimbing



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
RODIPENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Jalan Sultan Alauddin No. 259 Makassar
Telp : 0411-850837/860432 (Fax)
Email :
Eku@unismuh.ac.id / Web
www.fkip.unismuh.ac.id

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Canva Terhadap hasil Belajar IPS
pada Siswa Kelas IV di SD Inpres Galangan Kapal IV Kecamatan
Tallo Kota Makassar

Mahasiswa yang bersangkutan:

Nama : A. Nur Afiat
NIM : 105401116620
Jurusan : SI Pendidikan Guru Sekolah
Dasar Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah diperiksa dan diteliti ulang, maka Skripsi ini telah memenuhi
persyaratan untuk diujikan.

Makassar, Maret 2024

Disetujui Oleh :

Pembimbing I

Dr. Lukman, S.Pd., M.Pd.

Pembimbing II

Ulfayani Hakim, S.Pd., M.Pd.

Diketahui,

Dekan FKIP
Unismuh Makassar

Ketua Prodi PGSD



Dr. Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.
NIDN.0901107602



Dr. Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd.
NBM. 1148913

Lampiran 13 Hasil Cek Plagiasi (Turniting)



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

Alamat Kantor: Jl. Sultan Alauddin No. 259 Makassar 90221 Telp. (0411) 866972, 881593, Fax. (0411) 865588

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT

UPT Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar,
Menerangkan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini:

Nama : A. NurAfiat
Nim : 105401116620
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dengan nilai:

No	Bab	Nilai	Ambang Batas
1	Bab 1	10 %	10 %
2	Bab 2	23 %	25 %
3	Bab 3	5 %	10 %
4	Bab 4	5 %	10 %
5	Bab 5	3 %	5 %

Dinyatakan telah lulus cek plagiat yang diadakan oleh UPT- Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar Menggunakan Aplikasi Turnitin.

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan seperlunya.

Makassar, 11 Mei 2024
Mengetahui,

Kepala UPT- Perpustakaan dan Penerbitan,



Hum. M.I.P
No. 964 591

Jl. Sultan Alauddin no 259 makassar 90222
Telepon (0411)866972,881 593, fax (0411)865 588
Website: www.library.unismuh.ac.id
E-mail : perpustakaan@unismuh.ac.id



BAB I A.NUR AFIAT
105401116620
by Tahap Tutup

Submission date: 08-May-2024 10:25AM (UTC+0700)

Submission ID: 2373890735

File name: BAB_I_-_2024-05-08T113658.101.docx (20.09K)

Word count: 1708

Character count: 11282

BAB I A.NUR AFIAT 105401116620

ORIGINALITY REPORT

10%	9%	2%	0%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS


PRIMARY SOURCES

1	andiwani.blogspot.com Internet Source		3%
2	uas201142058.wordpress.com Internet Source		1%
3	Ninuk Indrayani, Ahmad Jazuly, Nury Kurma, Ianatuz Zahro. "Pengajaran dan Pembelajaran Jarak Jauh: Strategi Pembelajaran Bahasa Inggris Bisnis Berbasis Teknologi untuk Mahasiswa S1 di Tingkat Universitas", Education Journal : Journal Educational Research and Development, 2023 Publication		1%
4	bahasasab.blogspot.com Internet Source		1%
5	indeksprestasi.blogspot.com Internet Source		1%
6	eprints.uns.ac.id Internet Source		1%
7	eprints.umm.ac.id Internet Source		<1%

8	karya-ilmiah.um.ac.id Internet Source	<1 %
9	repository.upi.edu Internet Source	<1 %
10	riankostans.wordpress.com Internet Source	<1 %
11	text-id.123dok.com Internet Source	<1 %
12	www.scilit.net Internet Source	<1 %
13	journal.unismuh.ac.id Internet Source	<1 %

Exclude quotes Off Exclude matches Off
 Exclude bibliography Off



The logo of Universitas Muhammadiyah Surabaja is a large, semi-transparent watermark in the center of the page. It features a central emblem with Arabic calligraphy, surrounded by a circular border containing the text 'UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURABAJA' and 'LEMBAGA PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN'.

BAB II A.NUR AFIAT

105401116620

by Tahap Tutup

Submission date: 08-May-2024 10:26AM (UTC+0700)

Submission ID: 2373891772

File name: BAB_II_-_2024-05-08T113659.698.docx (1.06M)

Word count: 3040

Character count: 19980

BAB II A.NUR AFIAT 105401116620

ORIGINALITY REPORT

23%
SIMILARITY INDEX

23%
INTERNET SOURCES

5%
PUBLICATIONS

0%
STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	jurnal.unikastpaulus.ac.id Internet Source	6%
2	jonedu.org Internet Source	5%
3	ejurnal-unisap.ac.id Internet Source	4%
4	journal.upy.ac.id Internet Source	4%
5	repository.uin-suska.ac.id Internet Source	3%
6	prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id Internet Source	2%

Exclude quotes On

Exclude matches On

Exclude bibliography On

BAB III A.NUR AFIAT

105401116620

by Tahap Tutup

Submission date: 08-May-2024 10:27AM (UTC+0700)

Submission ID: 2373892101

File name: BAB_III_-_2024-05-08T113704.134.docx (44.76K)

Word count: 1467

Character count: 9556

BAB III A.NUR AFAT 105401116620

ORIGINALITY REPORT

5% SIMILARITY INDEX	5% INTERNET SOURCES	2% PUBLICATIONS	0% STUDENT PAPERS
-------------------------------	-------------------------------	---------------------------	-----------------------------

PRIMARY SOURCES

1	123dok.com Internet Source	3%
2	eprints.hamzanwadi.ac.id Internet Source	2%



Exclude quotes On Exclude matches < 2%
Exclude bibliography On



BAB IV A.NUR AFIAT

105401116620

by Tahap Tutup

Submission date: 08-May-2024 10:27AM (UTC+0700)
Submission ID: 2373892487
File name: BAB_IV_-_2024-05-08T113705.836.docx (197.71K)
Word count: 2112
Character count: 12866

BAB IV A.NUR AFIAT 105401116620

ORIGINALITY REPORT

5%

SIMILARITY INDEX

5%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

digilibadmin.unismuh.ac.id

Internet Source

3%

2

repositori.uin-alauddin.ac.id

Internet Source

1%

3

eprints.uny.ac.id

Internet Source

1%

4

etheses.uin-malang.ac.id

Internet Source

<1%

5

journal.unibos.ac.id

Internet Source

<1%

Exclude quotes Off


Exclude matches Off

Exclude bibliography Off

BAB V A.NUR AFIAT

105401116620

by Tahap Tutup



Submission date: 08-May-2024 10:28AM (UTC+0700)
Submission ID: 2373892959
File name: BAB_V_-_2024-05-08T113706.986.docx (14.92K)
Word count: 352
Character count: 2205

BAB V A.NUR AFIAT 105401116620

ORIGINALITY REPORT

3%

SIMILARITY INDEX

0%

INTERNET SOURCES

3%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

- 1 Julia Helfira, Latisma Dj. "Perbandingan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Guided Inquiry Learning dan Guided Discovery Learning pada Materi Larutan Penyangga di SMAN 1 Tigo Nagari", JURNAL PENDIDIKAN MIPA 2022 3%

Publication



Exclude quotes On
Exclude bibliography On

Exclude matches < 2%



RIWAYAT HIDUP



A.NUR AFIAT. Dilahirkan di Parigi Kabupaten Bone pada tanggal 22 Maret 2003, dari pasangan Ayahanda Andi Talib dan Ibunda Rosnaeni. Penulis masuk sekolah dasar pada tahun 2008 SD Inpres 6/75 Waekecce'e dan tamat tahun 2014, tamat MTsN 3 Bone tahun 2017, dan tamat MAN 3 Bone tahun 2020. Pada tahun yang sama (2020), penulis melanjutkan pendidikan pada program Strata Satu Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Insyaallah pada tahun 2024 akan menyelesaikan studi sekaligus menyandang gelar Sarjana Pendidikan (S1).

Berkat Rahmat Allah SWT, dan iringan doa dari orangtua, saudara tercinta, keluarga, sahabat, serta rekan seperjuangan di bangku perkuliahan. Perjuangan penulis dalam mengikuti perguruan tinggi dapat berhasil menyelesaikan skripsi yang berjudul: "Pengaruh Penggunaan Media Canva Terhadap Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas IV di SD Inpres Galangan Kapal IV Kecamatan Tallo Kota Makassar".