

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL BERBASIS CANVA PADA MATERI SISTEM PENCERNAAN MANUSIA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI SMA NEGERI 2 PEMATANGSIANTAR

Melisa¹, Gunaria Siagian², Winarto Silaban³

Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar, Pematangsiantar

e-mail: ¹lisa82526@gmail.com, ²gunariasiagian5@gmail.com,

³silabanwinarto@gmail.com

Abstract: This study aims to determine: The Effect of Canva-Based Audio Visual Learning Media on the Human Digestive System Material on the Learning Outcomes of Class XI Students of SMA Negeri 2 Pematangsiantar. This study uses a true experimental research design (a true experiment), because in this design, researchers can control all external variables that affect the course of the experiment. The population of this study was all class XI of SMA Negeri 2 Pematangsiantar. The sampling technique was a random technique (Simple Random Sampling) with a sample of class XI MIA-3 as the experimental class and XI MIA-2 as the control class. The variables in this study include the independent variable, namely canva-based audio visual media, and the dependent variable, namely student learning outcomes. The data collection technique used a test method. The instrument used in this study was a multiple-choice test. Learning outcome data were analyzed using the Independent Sample T-Test test. The results of the Independent T-Test test obtained a significance value (2-tailed) of $0.000 < 0.05$ which can be stated that the hypothesis is accepted. So it can be concluded that canva-based audio visual media can improve student learning outcomes.

Keyword: Audio Visual Learning Media; Learning Outcomes.

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Canva Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMA Negeri 2 Pematangsiantar. Pada penelitian ini menggunakan desain penelitian true experimental (eksperimen yang betul-betul), karena dalam desain ini, peneliti dapat mengontrol semua variabel luar yang mempengaruhi jalannya eksperimen. Populasi dari Penelitian ini seluruh kelas XI SMA Negeri 2 Pematangsiantar. Teknik pengambilan sampel Adalah teknik acak (*Simple Random Sampling*) dengan sampel kelas XI MIA-3 sebagai kelas eksperimen dan XI MIA-2 sebagai kelas kontrol. Variabel pada penelitian ini meliputi variabel bebas yaitu media audio visual berbasis canva, dan variabel terikat yaitu hasil belajar siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan metode tes. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah berupa tes pilihan ganda. Data hasil belajar dianalisis dengan menggunakan uji *Independent Sample T-Test*. Hasil uji *Independent T-Test* memperoleh nilai signifikansi (2-tailed) $0,000 < 0,05$ yang dapat dinyatakan bahwa hipotesis diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa media audio visual berbasis canva dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata kunci: Media Pembelajaran Audio Visual; Hasil Belajar.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah teknik pembelajaran dan pengajaran yang

bertujuan untuk mengembangkan potensi manusia secara maksimal melalui kegiatan belajar dan mengajar. Tujuan utama dari Pendidikan adalah membantu

individu dalam mencapai kemampuan intelektual, sosial, emosional, dan fisik yang optimal, serta membantu individu dalam meningkatkan kemampuan, pengetahuan, dan nilai-nilai yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari (Nuriansyah, 2020). Pendidikan terdiri dari berbagai bagian yang saling berhubungan untuk mencapai tujuan diinginkan bersama, dari hal itu dapat dikatakan bahwa pendidikan sebagai suatu sistem pendidikan yaitu suatu sistem tidak dapat dipisahkan dengan lingkungan baik fisik maupun makhluk hidup yang lain, karena pelajaran tidak didapat dari pelajaran sekolah ataupun lembaga pendidikan formal, tetapi pendidikan juga memerlukan pelajaran dari alam atau lingkungan sekitar (Silaban W, 2022).

Perubahan zaman yang semakin cepat menjadi salah satu tantangan utama, mengingat tantangan ini memerlukan adaptasi dan inovasi terus-menerus dalam sistem pendidikan. Dalam situasi ini, pemahaman dan penggunaan teknologi dalam pendidikan bukan hanya sekedar suatu pilihan, tetapi sebuah keharusan mendesak (Erlianti, Maq, dkk, 2023). Dukungan teknologi pendidikan yang terbatas, baik dari segi perangkat maupun pengetahuan tenaga pengajar dalam mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran, dapat menghambat kemajuan proses belajar siswa (Zainal, 2020). Pendidik masa kini diharapkan mempunyai kemampuan untuk memanfaatkan teknologi modern sebagai media untuk membantu proses belajar mengajar dan meningkatkan kualitas (Fitra & Maksum, 2021).

Salah satu media pembelajaran yang dapat membantu proses pembelajaran adalah media audio visual. Media audio visual merupakan media yang menggabungkan paling sedikit dua indera manusia mendengar-melihat dalam satu tindakan. Melalui program audio visual seperti film dokumenter, film drama, dan lainnya, pesan-pesan yang bersifat audio dan visual dapat disampaikan.

Penggunaan media audio visual dalam penyampaian materi bisa lebih menarik dan jelas. Hal ini dapat menggunakan beberapa bantuan seperti aplikasi 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 (Sholeh et al., 2020).

Menurut penelitian Nova Nur Alawiyah, dkk (2024), Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Canva Terhadap Hasil Belajar, dapat meningkatkan hasil belajar. Menurut penelitian Senny Widia Oktari (2024), Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Canva Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa, Hasil penelitiannya media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva dapat meningkatkan hasil belajar. Menurut Khofifah Indra Prawangsa, dkk (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Canva Terhadap Hasil Belajar, memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk melihat pengaruh media pembelajaran audio visual berbasis canva pada materi sistem pencernaan manusia terhadap hasil belajar di kelas XI SMA Negeri 2 Pematangsiantar.

METODE

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan desain *true eksperimental* (eksperimen yang betul-betul) karena dalam desain ini peneliti dapat mengontrol semua variabel luar yang mempengaruhi jalannya eksperimen (Sugiyono, 2023). Ciri utama *true eksperimental* yaitu bahwa sampel yang digunakan untuk eksperimen sebagai kelompok kontrol diambil secara acak (*random*) dari populasi tertentu. Dimana bentuk *true eksperimental* yang akan digunakan yaitu *Pre-test Post-test Control Group Design*.

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 2 Pematangsiantar, JL. Patuan Anggi no 85 A Pematangsiantar, Suka Dame, Kecamatan Siantar Utara, Kota Pematangsiantar, Sumatera Utara. Alasan pemilihan lokasi ini adalah karena media yang digunakan pendidik kurang bervariasi. Pembelajaran yang monoton dengan ceramah dan buku paket serta *power point* membuat peserta didik jemuhan. Penelitian ini akan dilaksanakan pada semester ganjil tahun Pelajaran 2025/2026 pada bulan Juli sampai Agustus 2025.

Dalam penelitian ini yang menjadi populasinya adalah seluruh kelas XI SMA Negeri 2 Pematangsiantar yang terdiri dari 7 kelas. Masing-masing kelas terdiri dari 36 siswa, sehingga jumlah keseluruhan populasi adalah 257 siswa.

Penentuan sampel dalam penelitian ini dengan teknik sampel acak (*Simple Random Sampling*). Dikatakan *simple* (sederhana) karena pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu (Sugiyono, 2023). Sampel pada penelitian ini yaitu sebagai kelompok kontrol kelas XI MIA-2 yang berjumlah 36 orang siswa dan XI MIA-3 sebagai kelompok eksperimen yang berjumlah 36 siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar kelas XI SMA Negeri 2 Pematangsiantar. Penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen yaitu dengan rancangan “*Pre-test Post-Test Control Group Design*”.

Tabel 1 Hasil Uji Validitas Soal

No	No Soal	Kategori	Jumlah Soal
1	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 10, 11, 12, 13, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 25, 27, 28, 29, 30	VALID	25
2	8, 9, 14, 24, 26	TIDAK VALID	5

(Sumber: SPSS 25)

Rancangan dari penelitian ini dipilih karena di dalam penelitian ini, peneliti memilih satu kelompok sebagai kelas eksperimen (kelas XI MIA-3) dimana bertujuan untuk diberi perlakuan yaitu dengan menggunakan media pembelajaran audio visual, sedangkan kelompok lainnya sebagai kelas control (kelas XI MIA-2) tidak diberikan perlakuan dengan metode dan pendekatan yang sama seperti kelas eksperimen, di kelas control, pengajaran dilakukan dengan metode ceramah.

Hasil dan analisis data dalam penelitian ini didasarkan pada data yang dikumpulkan dari kegiatan penelitian tentang perbedaan hasil belajar peserta didik sebelum dan setelah diberikan perlakuan. Sesuai dengan jenis penelitian yang dilakukan, hasil penelitian ini adalah berupa hasil penelitian kuantitatif yang dinyatakan dalam bentuk angka. Data tersebut digunakan untuk mengetahui apakah ada pengaruh positif yang signifikan dari penggunaan media audio visual. Proses pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan metode tes dan non-tes.

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui apakah suatu instrumen alat ukur telah menjalankan fungsi ukurannya. Uji coba soal dilakukan kepada para responden, yaitu siswa kelas XII MIA-7 SMA Negeri 2 Pematangsiantar yang berjumlah 36 orang soal yang diberikan berupa 30 butir soal pilihan. Setelah dilakukan uji validitas maka didapatkan bahwa 25 soal dinyatakan valid. Soal untuk *pre-test* dan *post-test* dapat disebut valid apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$. Hasil uji coba soal dapat dilihat pada tabel 1 berikut:

Setelah melakukan uji soal pada butir soal, item-item yang sudah valid diujikan kembali keadaan reliabilitasnya. Reliabilitas dapat dilihat dari koefisien reliabilitas atau dinamakan *Combach's Alpha* yaitu pada aplikasi SPSS. Hasil r_{11} yang telah didapat dari perhitungan dibandingkan dengan nilai r_{tabel} Point biserial. Nilai r_{tabel} didapat dengan taraf signifikansi 5%. Jika $r_{11} > r_{tabel}$ maka dapat dikatakan bahwa butir soal tersebut reliabel, hasil uji reliabilitas bisa dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2 Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistic	
<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
.880	30

(Sumber: SPSS 25)

Uji daya pembeda diadakan untuk mengetahui mutu setiap butir soal. Uji daya pembeda menggunakan SPSS. Untuk mengetahui daya pembeda, nilai yang dipergunakan adalah r_{hitung} yang didapat pada tabel 3 berikut:

Tabel 3 Hasil Uji Daya Pembeda

No	Kategori	Kategori	Jumlah Soal
1	Jelek	6, 8, 9, 14, 24,26	6
2	Cukup	4, 5, 10, 11, 12, 22, 25, 29	8
3	Baik	1, 2, 3, 7, 13, 15, 16, 17, 20, 21, 23, 28, 30	13
4	Baik Sekali	18, 19, 27	3

(Sumber: SPSS 25)

Uji Tingkat kesukaran pada penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui Tingkat kesukaran pada setiap butir soal. Hasil perhitungan Tingkat kesukaran soal pada 30 soal yang di uji cobakan memperlihatkan soal yang diterima sebanyak 25 soal dan yang ditolak 5 soal. Adapun uji Tingkat kesukaran pada 30 soal test dapat dilihat

pada tabel berikut:

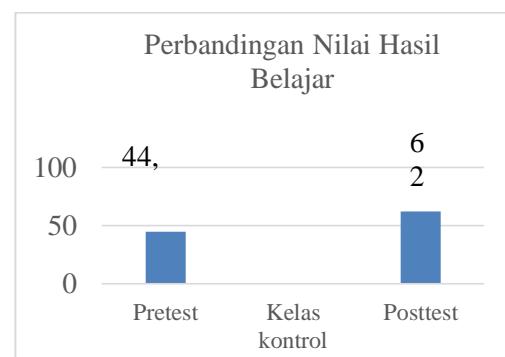
Tabel 4 Hasil Uji Tingkat Kesukaran

No	Kategori	Butir Soal	Jumlah Soal
1	Sukar	4, 8, 9, 11, 12, 14, 17, 22, 26	9
2	Sedang	1, 2, 6, 13, 16, 20, 21, 23, 24, 27, 28, 30	12
3	Mudah	3, 5, 7, 10, 15, 18, 19, 25, 29	9

(Sumber: SPSS 25)

Hasil belajar merupakan salah satu peran penting dalam pembelajaran seorang guru dapat memahami dan mengetahui apakah seorang peserta didik sudah mencapai tujuan pembelajaran salah satunya dengan melihat hasil belajarnya. Data dari hasil belajar pada penelitian ini yaitu data hasil belajar pre-test, kemudian diberikan perlakuan dengan menerapkan media pembelajaran audio visual dan selanjutnya melakukan post-test diperoleh sebanyak 25 soal dengan kategori C1-C4 yang memiliki skor maksimal sebanyak 100 dengan masing-masing soal yang dijawab benar bernilai 4 dan kegiatan ini dilakukan dengan menggunakan kelas uji coba di kelas XII MIA-7 SMA Negeri 2 Pematangsiantar.

Perbandingan nilai hasil belajar nilai pre-test dan post-test mata pembelajaran biologi materi sistem pencernaan manusia pada kelas XI SMA Negeri 2 Pematangsiantar dapat dilihat pada grafik dibawah ini:

**Bagan 1. Grafik Pre-test dan Post-test Kelas Kontrol**



Bagan 1. Grafik Pre-test dan Post-test Kelas Eksperimen

Berdasarkan gambar grafik diatas dapat diketahui perbandingan nilai rata-rata dari *pre-test* kelas kontrol lebih rendah di bandingkan dengan nilai rata-rata *pre-test* kelas eksperimen. Kemudian pada nilai *post-test* yang ditampilkan, dapat diketahui nilai rata-rata kelas kontrol lebih rendah di bandingkan dengan dengan kelas eksperimen. Hal ini dikarenakan perbedaan penerapan pembelajaran yang terdapat di kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Uji normalitas perlu dilakukan untuk mengetahui apakah data yang akan dianalisis berdistribusi normal atau tidak. Pada penelitian ini uji normalitas dilakukan dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS 25 yaitu data menggunakan uji *Shapiro-Wilk*. Berikut output pada tabel 5:

Tabel 5. Uji Normalitas Shapiro-Wilk

Test of Normality						
Kolmogorov-Smirnov		Shapiro-Wilk				
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pre-Test	0,160	36	0,021	0,958	36	0,184
Kelas Eksperimen XI MIA-3						
Post-Test	0,160	36	0,020	0,968	36	0,374
Kelas Kontrol XI MIA-3						
Pre-Test	0,116	36	0,200	0,980	36	0,221
Kelas Eksperimen XI MIA-2						
Post-Test	0,134	36	0,102	0,933	36	0,131
Kelas Kontrol XI MIA-2						
Pre-Test	0,134	36	0,102	0,933	36	0,131
Kelas Eksperimen XI MIA-3						
Post-Test	0,134	36	0,102	0,933	36	0,131
Kelas Kontrol XI MIA-3						

(Sumber: SPSS 25)

Berdasarkan hasil output uji normalitas dengan uji *Shapiro-Wilk* pada tabel 4.5. Nilai signifikansi pada *pre-test* kelas eksperimen adalah sebesar $0,184 > 0,05$, dan pada *post-test* kelas eksperimen didapat nilai signifikansi $0,374 > 0,05$. Sementara itu, pada nilai *pre-test* kelas kontrol diperoleh nilai signifikansi $0,221 > 0,05$, serta, pada *post-test* kelas kontrol nilai signifikansinya adalah $0,131 > 0,05$. Dengan demikian, karena nilai

signifikansi lebih besar dari $0,05$, maka hasil uji normalitas data berdistribusi normal.

Uji homogenitas dilakukan dengan aplikasi SPSS 25. Apabila kelompok homogen, maka data berasal dari populasi yang sama dan layak untuk diuji menggunakan statistik parametrik. Hasil Perhitungan uji homogenitas dapat dilihat pada tabel 6 berikut:

Tabel 6. Hasil Uji Homogenitas Kelas Kontrol dan Eksperimen

Test of Homogeneity of Variance						
		Levene's Statistic	df1	df2	Sig.	
Based on		0,064	1	70	0,801	
Mean						
Based on		0,111	1	70	0,740	
Median						
Based on		0,111	1	69,731	0,740	
Median and						
with						
adjusted df						
Based on		0,67	1	70	0,797	
Trimmed						
mean						

(Sumber: SPSS 25)

Dari keterangan tabel 4.6 dapat diketahui nilai signifikansi pada based on mean yaitu sebesar $0,801 > 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data *post-test* kelas eksperimen dan *post-test* kelas kontrol adalah homogen.

Setelah dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas, maka untuk menguji data yang diperoleh digunakan rumus uji *Independent t-test*. Uji *Independent t-test* digunakan untuk mengetahui perbedaan rata-rata antara dua kelompok yang tidak saling berhubungan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 7. Hasil Perhitungan Uji Hipotesis

Independent Samples Test										
Levene's Test Equality of Variances			t-test Equality of Means							
										95% Confidence Interval of the Difference
				F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference
Equal variances assumed				>						
Hasil Belajar				0,64	801	10	70	0,000	18,806	1,789
Equal variances not assumed				510						
Hasil Belajar				10	69	0,000	69,731	1,799	15,2	22,3
Equal variances not assumed				510	881					

(Sumber: SPSS 25)

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa nilai signifikansi (2-tailed) Adalah 0,000 yaitu $0,000 < 0,05$ yang membuktikan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran audio visual terhadap hasil belajar peserta didik. Jika dijabarkan

maka H_a diterima dan H_0 ditolak.

SIMPULAN

Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa berdasarkan hasil belajar siswa yang diperoleh melalui uji hipotesis menggunakan *Independent sample T-test* diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) Adalah 0,000 yaitu $0,000 < 0,05$ yang membuktikan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran audio visual berbasis canva terhadap hasil belajar siswa, sehingga dapat dinyatakan H_0 ditolak dan H_a diterima.

DAFTAR PUSTAKA

- Alawiyah, N. N. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS. *Buletin Ilmiah Pendidikan*, 3(2), 65-71.
- Erlanti, D., Hikmah, N., Suharyanto, D., Sari, V. B. M., Hakim, M. L., & Nurchayati, N. (2023). Pelatihan Penyusunan Karya Tulis Ilmiah Terakreditasi Sinta. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 4758–4764.
- Fitra, J., & Maksum, H. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi Powntoon pada Mata Pelajaran Bimbingan TIK. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 4(1), 1-13. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i1.31524>.
- Oktari, S. W., & Indriani, L. (2024). PENGARUH MEDIA AUDIO VISUAL BERBASIS CANVA DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(04), 244-252.
- Pravangsa, K. I. P., Novitasari, D., & Turmuzi, M. (2024). Pengaruh media pembelajaran berbasis canva terhadap hasil belajar matematika siswa. *Mandalika Mathematics and Educations Journal*, 6(2), 712-720.
- Sholeh, M., Rachmawati, R. Y., & Susanti, E. (2020). Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Membuat Konten Gambar Pada Media Sosial Sebagai Upaya Mempromosikan Hasil Produk Ukm. *Selaparang Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(1), 430. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i1.2>
- Silaban, W. (2022). Pengaruh Strategi Belajar Holistik Terhadap Hasil Belajar IPA. In SINASIS (Seminar Nasional Sains) (Vol. 3, No. 1).
- Sugiyono. (2023). Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D). Bandung: Alfabeta.