

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Konseptual

1. Media Pembelajaran Audio Visual

a. Pengertian Media Pembelajaran Audio Visual

Kata media berasal dari bahasa latin yaitu *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab media adalah perantara (وس آل) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerimanya (Arsyad A, 2011). Media dalam prespektif pendidikan merupakan instrumen yang sangat strategis dalam ikut menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Sebab keberadaannya secara langsung dapat memberikan dinamika tersendiri terhadap peserta didik.

Media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara tenaga pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Sementara menurut menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan sarana untuk menyampaikan pesan atau informasi yang memuat maksud atau tujuan pembelajaran (Hasan et al., 2021). Media pembelajaran

memuat informasi atau pesan instruksional dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Ada beberapa jenis Media Pembelajaran diantaranya yaitu: 1) media visual, 2) media audio, 3) media audio visual, dan 4) multimedia.

Media memegang peranan yang sangat penting dalam memberikan berbagai informasi. Pemberian layanan informasi dalam BK dapat terlaksana dengan optimal apabila didukung menggunakan media yang sesuai dengan kebutuhan sekolah. Demikian pula, media untuk layanan bimbingan dan konseling harus menggantikan utilitas pendukung sekolah seperti aplikasi media Canva. Canva adalah media aplikasi berbasis desktop dan mobile (seluler), sehingga sangat nyaman dan mudah digunakan. Canva merupakan aplikasi desain grafis yang dapat digunakan dalam membuat grafik, presentasi, poster, logo, dokumen, dan konten visual lainnya untuk media sosial.

Perkembangan dunia pendidikan saat ini sangat pesat. Banyak perubahan pada masa sekarang ini yang menuntut manusia untuk menjadi penggerak utama dalam kehidupan. Kemajuan suatu negara terjadi karena sumber daya manusia yang sudah maju. Salah satu hal untuk memajukan sumber daya manusia adalah pendidikan. Pendidikan adalah hal

penting yang dibutuhkan untuk kemajuan sumber daya manusia yang ada disuatu negara. Pendidikan saat ini mengikuti perkembangan kemajuan teknologi atau IPTEK. Perkembangan teknologi pada dunia pendidikan sudah menjadi bagian dari setiap kegiatan yang dilakukan oleh guru ataupun siswa. Proses pembelajaran di dalam kelas tidak bisa lepas dari pengaruh teknologi. Pengaruh teknologi tidak bisa lepas dari pembelajaran karena efek dari covid-19. Pada masa Covid-19, pembelajaran dilakukan dari jarak jauh yaitu siswa di rumah masing-masing dan menggunakan teknologi untuk melaksanakan pembelajaran. Efek dari masa itu, sampai sekarang siswa ketergantungan dengan teknologi terutama gadget mereka. Sekarang ini banyak guru yang kembali memakai metode berceramah sehingga siswa merasa jenuh dalam pembelajaran karena hanya mendengarkan guru mereka berbicara di depan kelas. Berdasarkan hal itu, maka guru juga tetap harus menggunakan teknologi sesuai minat siswa walaupun pembelajaran dilakukan tatap muka agar kegiatan belajar menjadi menyenangkan bagi siswa. Selain itu, pembelajaran di kelas saat ini dianjurkan untuk menggunakan metode yang lebih interaktif dan tidak terbatas pada kegiatan

pembelajaran yang konvensional. Oleh sebab itu, guru juga harus ikut dengan perkembangan zaman dan menggunakan teknologi serta metode interaktif pada pembelajaran di kelas. Salah satu inovatif dalam dunia pendidikan yang menggunakan teknologi adalah pemanfaatan website yang menyediakan template menarik dalam pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi digital

Berdasarkan jenis-jenis media pembelajaran di atas, peneliti memilih media audio visual berupa video pembelajaran karena media audio visual bisa didengar dan dilihat secara bersamaan. Media ini memungkinkan peserta didik berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Media audio visual adalah media yang menunjukkan unsur auditif (pendengaran) maupun visual (penglihatan), jadi dapat dipandang maupun didengar suaranya. Media ini dapat menampilkan unsur gambar (visual) dan suara (audio) secara bersamaan pada saat mengkomunikasikan pesan atau informasi. Media audio-visual terbagi menjadi 2 macam yakni :

- 1) Audio visual murni yaitu baik unsur suara maupun unsur gambar berasal dari satu sumber seperti video kaset.

2) Audio visual tidak murni yaitu unsur suara dan unsur gambarnya berasal dari sumber yang berbeda. Misalnya film bingkai suara yang unsur gambarnya berasal dari slides proyektor dan unsur suaranya berasal dari tape recorder (Pagarra H & Syawaludin, 2022).

b. Kelebihan dan kekurangan media audio-visual sebagai berikut :

1) Kelebihan media audio-visual

a) Perpaduan teks dan gambar dalam halaman cetak sudah merupakan hal lumrah dan ini dapat menambah daya tarik, serta dapat memperlancar pemahaman informasi yang disajikan dalam dua format, verbal dan visual.

b) Menampilkan obyek-obyek yang selalu besar yang tidak memungkinkan untuk dibawa ke dalam kelas.

c) Memberikan pengalaman yang nyata dan dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri pada setiap siswa.

d) Meletakkan dasar-dasar yang konkret dari konsep yang abstrak sehingga dapat mengurangi kepehaman yang bersifat verbalisme.

2) Kekurangan media audio-visual

- a) Kecepatan merekam dan pengaturan teks yang bermacam-macam menimbulkan kesulitan untuk memainkan kembali rekaman yang di rekam pada satu mesin perekam yang berbeda dengannya.
- b) Film dan video yang tersedia selalu sesuai dengan kebutuhan dan tujuan belajar yang diinginkan kecuali film dan video itu dirancang dan diproduksi khusus untuk kebutuhan sendiri.
- c) Pengadaan film atau video umumnya memerlukan biaya yang mahal dan waktu yang banyak.

Indikator dari Media Pembelajaran Audio-Visual meliputi:

1) Pemahaman Konsep Media Pembelajaran

- a) Menjelaskan pengertian media pembelajaran berdasarkan berbagai sumber.
- b) Mengidentifikasi berbagai jenis media pembelajaran.

2) Jenis Media Audio-Visual

- a) Mengklasifikasikan media audio-visual ke dalam dua kategori utama, yaitu audio-visual murni dan audio-visual tidak murni.
- b) Memberikan contoh dari masing-masing jenis media audio-visual.

- 3) Manfaat Media Audio-Visual dalam Pembelajaran
 - a) Mendeskripsikan kelebihan media audio-visual dalam mendukung proses pembelajaran.
 - b) Menjelaskan bagaimana kombinasi elemen suara dan gambar dalam media audio-visual dapat meningkatkan pemahaman siswa.
- 4) Keterbatasan Media Audio-Visual
 - a) Menganalisis kekurangan penggunaan media audio-visual dalam pembelajaran.
 - b) Mengidentifikasi tantangan dalam pengadaan dan penggunaannya
- 5) Penerapan Media Audio-Visual dalam Pembelajaran
 - a) Mengembangkan strategi agar penggunaan media audio-visual lebih efektif.
 - b) Menyesuaikan pemilihan media audio-visual dengan tujuan pembelajaran yang spesifik.

2. Canva

a. Pengertian Canva

Canva merupakan program desain online yang menyediakan bermacam peralatan presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, buletin, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi canva. Adapun jenis-jenis presentasi yang ada pada canva seperti presentasi kreatif, pendidikan, bisnis, periklanan, teknologi, dan

lain sebagainya. Adapun kelebihan dalam aplikasi canva adalah memiliki beragam desain yang menarik, mampu meningkatkan kreativitas pendidik dan siswa/i dalam mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yang telah disediakan, menghemat waktu, dan media pembelajaran dilakukan secara praktis (Prayitno, 2022).

Aplikasi canva juga menawarkan berbagai template pemasaran, seperti brosur dan kartu nama. Setelah desain yang dibuat selesai, maka dapat mengunduhnya dengan berbagai format, yaitu diantaranya: Joint Photography Expert Groups (JPEG), Portable Network Graphics (PNG), dan Portable Document Format (PDF), sehingga Anda dapat membagikan media Anda secara langsung saat Anda kembali selesai. Didokumentasikan untuk orientasi, kegiatan konseling diproses dan dikonseling baik untuk individu maupun kelompok. Keberhasilan aplikasi canva dalam meningkatkan layanan informasi periklanan dan periklanan melalui media online dibagikan secara luas, salah satunya yaitu oleh Banyumas Raya, sebuah komunitas Ibu profesional yang membuat iklan dan pamflet dalam mempromosikan layanan periklanan. Peserta pelatihan dapat membuat pamflet dan poster menarik untuk

promosi media sosial, dan pelaku usaha UKM dapat dilakukan dengan sangat mudah membuat konteks periklanan dari template yang menarik sebagai daya tarik iklan yang lebih menarik. Apalagi di masa pandemi saat ini, Canva menjadi media yang bisa digunakan untuk kegiatan pelayanan baik secara online maupun secara offline. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kehadiran aplikasi Canva sebagai media informasi layanan yang mengedepankan dan juga meningkatkan kualitas proses dalam pembelajaran dan mendorong pengguna untuk meningkatkan layanannya.

Penggunaan media Canva dapat meningkatkan kreativitas guru dalam menyiapkan media dan mempermudah dalam proses penyampaian materi pembelajaran. Media tersebut juga bisa mempermudah siswa untuk memahami materi pembelajaran atau penyampaian pesan dalam bentuk teks ataupun video. Tidak hanya itu, media pembelajaran menggunakan Canva ini dapat membantu untuk mempermudah siswa lebih tertarik dan termotivasi dengan pelajaran yang disampaikan dalam media tersebut (Pokhrel, 2024)

Media pembelajaran audio visual berbasis Canva merupakan alat yang efektif untuk meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam proses

belajar. Dengan fitur desain yang interaktif dan mudah digunakan, Canva memungkinkan pendidik untuk membuat materi pembelajaran yang menarik, seperti video, animasi, infografis, dan presentasi. Penggunaan elemen visual yang kaya serta dukungan audio dapat membantu menyederhanakan konsep yang kompleks, meningkatkan daya ingat siswa, serta membuat pembelajaran lebih dinamis dan menyenangkan.

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran audio visual berbasis Canva sangat penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran yang digunakan oleh guru. Media ini tidak hanya membantu dalam penyampaian materi secara lebih menarik, interaktif, dan inovatif tetapi juga memungkinkan guru untuk menilai timbal balik dari siswa/i. Dengan demikian, proses ini berkontribusi dalam menciptakan konten yang lebih relevan dan efektif, sehingga pembelajaran menjadi lebih optimal dan bermakna.

Dalam pemanfaatannya untuk proses pembelajaran, aplikasi canva memuat banyak template yang bisa memudahkan guru saat menciptakan desain media pembelajaran yang kreatif dan juga dapat membuat siswa tertarik. Baik dalam bentuk power point, dalam bentuk poster, atau pun dalam bentuk video pembelajaran. Canva memberikan ruang bagi

guru untuk bereksplorasi dan mengembangkan kreativitasnya dalam mendesain media pembelajaran. Terlebih dengan sentuhan ratusan ribu elemen yang akan membuat desain pembelajaran tersebut semakin menarik. Aplikasi canva pun dapat diakses melalui laptop atau handphone (HP), serta ada banyak sekali tutorial penggunaannya pada platform YouTube, sehingga tidak ada kesulitan berarti dalam mengoperasikan aplikasi canva.

b. Kelebihan 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 Iphone, 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.

c. 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.
- 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.

3. Hasil Belajar Matematika

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa. Dalam hal ini Naswawi berpendapat dalam (Hasan et al., 2021) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi Pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes. Senada dengan Nawawi dalam Susanto, Yulia dan Arifin (2016:37) berpendapat bahwa hasil belajar adalah suatu bukti keberhasilan seseorang dalam mempelajari materi pembelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam bentuk nilai yang diperoleh dari hasil belajar yaitu tes. Adapun pendapat senada mengenai hasil belajar disampingkan oleh Sukiyasa dan Sukoco bahwa hasil belajar merupakan dampak dari segala proses memperoleh pengetahuan, hasil dari Latihan, hasil dari proses perubahan tingkah laku yang dapat diukur baik melalui tes perilaku, tes kemampuan kognitif, maupun tes psikomotorik.

Menurut Nana, hasil belajar (*Achievement*) adalah realisasi, pemakaran, kecakapan-kecakapan potensi atau kapasitas yang dimiliki seseorang dan dilihat dari perilakunya, baik perilaku dalam penguasaan, pengetahuan, keterampilan berpikir maupun

keterampilan motorik. Selain itu hasil belajar juga dapat diartikan sebagai pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Selain dari rana kognitif, hasil belajar juga dilakukan untuk melihat sejauh mana perubahan siswa dalam sikap dan keterampilan mereka berdasarkan pengertian-pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan sesuatu yang diadakan berupa perubahan tingkah laku atau sikap, keterampilan dan kognitif siswa akibat adanya perbuatan yang terarah pada penyelesaian tugas-tugas belajar. Hasil belajar di peroleh dari usaha mereka membaca, mengikuti petunjuk, mengamati, memikirkan, meniru, dan mencoba sendiri setiap kegiatan yang dilakukan dalam proses pembelajaran.

b. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar sebagai salah satu indikator pencapaian tujuan pembelajaran di kelas tidak terlepas dari faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar itu sendiri.

menyebutkan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, sebagai berikut :

- 1) Faktor internal adalah yang ada dalam individu yang sedang belajar. Faktor internal meliputi : faktor jasmaniah dan faktor psikologis.

- 2) Faktor eksternal adalah faktor yang diluar individu. Faktor eksternal meliputi: faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat.
- 3) Faktor pendekatan belajar (*approach to learning*), yakni jenis Upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan mempelajari materi-materi pembelajaran.

Berdasarkan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar diatas peneliti menggunakan faktor pendekatan belajar berupa penggunaan media pembelajaran berbantuan canva agar siswa secara aktif dan tertarik dalam pembelajaran matematika karena media yang digunakan menarik.

B. Penelitian Yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Nurhidayani (2024) dengan judul penelitian “pengaruh media pembelajaran berbantuan aplikasi canva terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas V UPT SPF SD Negeri Sudirman III Makassar”, mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbantuan canva dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di SD Negeri Sudirman III Makassar. Ada beberapa persamaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang saya lakukan. Persamaan tersebut terletak pada topik penelitian, jenis penelitian,

tujuan penelitian, dan subjek penelitian. Kedua penelitian sama-sama membahas tentang pengaruh media pembelajaran berbasis Canva terhadap hasil belajar matematika. Selain itu, keduanya menggunakan pendekatan quasi-eksperimental. Tujuan dari kedua penelitian ini juga sama, yaitu untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran berbasis Canva dalam meningkatkan hasil belajar matematika. Adapun subjek penelitian yang diambil juga berada pada tingkat kelas tinggi di sekolah dasar. Selain persamaan, terdapat juga beberapa perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang saya lakukan. Perbedaan tersebut terletak pada jenis media yang digunakan, kelas yang diteliti, serta fokus pembelajarannya. Pada penelitian terdahulu, media pembelajaran berbasis Canva yang digunakan tidak dijelaskan secara spesifik, sedangkan dalam penelitian saya, media yang digunakan adalah media audio visual berbasis Canva. Dari segi fokus pembelajaran, penelitian terdahulu lebih menekankan pada peningkatan hasil belajar matematika, sementara penelitian saya lebih fokus pada pengaruh media audio visual berbasis Canva terhadap pemahaman konsep matematika. Selain itu, kelas yang diteliti juga berbeda, yaitu kelas V pada penelitian terdahulu dan kelas IV pada penelitian saya.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Meliana, Dian Permatasari & Dian Nur Antika, (2022) dalam penelitian berjudul

“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Canva Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Sekolah Dasar” penelitiannya menunjukkan terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran canva pada pembelajaran tematik. Terdapat beberapa persamaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang saya lakukan. Persamaan tersebut antara lain sama-sama menggunakan media pembelajaran Canva, dilakukan pada jenjang pendidikan sekolah dasar kelas tinggi, serta menggunakan jenis penelitian quasi eksperimental. Terdapat juga beberapa perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang saya lakukan. Perbedaan tersebut terletak pada fokus penelitiannya, di mana penelitian sebelumnya berfokus pada pengaruh media Canva terhadap keaktifan belajar siswa, sedangkan penelitian saya berfokus pada pengaruh media audio visual berbasis Canva terhadap hasil belajar matematika siswa. Dari segi mata pelajaran, penelitian sebelumnya dilakukan pada pembelajaran tematik, sedangkan penelitian saya dilakukan pada mata pelajaran matematika. Selain itu, jenis media yang digunakan juga berbeda. Penelitian sebelumnya menggunakan media dalam bentuk presentasi statis, sedangkan penelitian saya menggunakan media audio visual yang lebih dinamis, seperti video, suara, dan animasi.

3. Penelitian dari Harti Sukma (2019) dengan judul penelitian “perbedaan hasil belajar bahasa Indonesia antara kelas yang dilajar dengan menggunakan media audio dengan media audio visual pada kelas V di sekolah dasar negeri 51 Kota Bengkulu”, menunjukkan bahwa ada hasil signifikan yang terlihat antara yang menggunakan media audio dan audio visual pada hasil belajar Indonesia siswa. Terdapat beberapa persamaan antara penelitian yang dilakukan oleh Harti Sukma (2019) dengan penelitian yang saya lakukan. Keduanya membahas penggunaan media audio visual dalam pembelajaran, menggunakan pendekatan kuantitatif, serta sama-sama meneliti pengaruh media terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar kelas tinggi. Namun, terdapat juga beberapa perbedaan. Penelitian Harti Sukma berfokus pada perbandingan hasil belajar antara media audio dan media audio visual dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada kelas V. Sementara itu, penelitian saya meneliti pengaruh media audio visual berbasis Canva terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV. Selain itu, penelitian saya menggunakan platform Canva untuk mengembangkan media pembelajarannya, sedangkan penelitian Harti tidak menggunakan platform atau aplikasi khusus.
4. Penelitian dari Nurulmadani Herman dengan judul penelitian “Pengaruh Penggunaan Media Video Canva Terhadap Kemampuan Literasi Anak Usia Dini Kelompok

BI Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Cabang Talo Kota Makassar”, pada tahun 2025 menyatakan bahwa pengaruh media yang menarik itu sangat penting dalam meningkatkan minat pada diri siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Nurulmadani Herman memiliki beberapa persamaan dengan penelitian saya. Kedua penelitian menggunakan media pembelajaran berbasis Canva dalam bentuk video, serta menekankan pentingnya media yang menarik dan interaktif untuk meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam belajar. Keduanya juga menggunakan pendekatan kuantitatif eksperimental. Namun, terdapat beberapa perbedaan yang cukup jelas. Penelitian Nurulmadani Herman dilakukan pada anak usia dini (TK) dan berfokus pada pengaruh media video Canva terhadap kemampuan literasi, sedangkan penelitian saya dilakukan pada siswa kelas IV SD dan berfokus pada pengaruh media audio visual berbasis Canva terhadap hasil belajar matematika. Selain itu, penelitian Nurulmadani menyoroti minat dan literasi secara umum, sedangkan penelitian saya lebih spesifik pada pemahaman konsep matematika.

5. Penelitian dari sekar wulan sari dengan judul penelitian “ pengaruh penggunaan media pembelajaran audio visual terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas V SD Negeri 04 Metro Barat”, pada tahun 2023 menyatakan

bahawa penggunaan media pembelajarn saat pembelajaran itu sangat mempengaruhi hasil belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Sekar Wulan Sari memiliki beberapa persamaan dengan penelitian saya. Keduanya menggunakan media pembelajaran audio visual dan sama-sama meneliti pengaruh media tersebut terhadap hasil belajar matematika siswa sekolah dasar kelas tinggi. Selain itu, kedua penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif eksperimental atau quasi-eksperimental. Namun, terdapat beberapa perbedaan. Penelitian Sekar Wulan Sari dilakukan pada kelas V, sedangkan penelitian saya dilakukan pada kelas IV. Selain itu, media audio visual yang digunakan dalam penelitian Sekar tidak disebutkan menggunakan platform khusus, sedangkan penelitian saya secara khusus menggunakan media audio visual yang dibuat melalui platform Canva, yang memiliki kelebihan dari segi visual dan interaktivitas.

6. Penelitian dari Khofifah Indra Prawangsa ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media pembelajaran Canva terhadap hasil belajar siswa pada materi lingkaran kelas XI SMK Negeri 3 Selong pada tahun 2023. Penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan desain quasi experimental. Populasi penelitian adalah siswa kelas XI SMK Negeri 3 Selong sebanyak 4 kelas. Sampel penelitian dua kelas yaitu kelas eksperimen

yang menggunakan media pembelajaran berbasis Canva dan kelas kontrol yang menggunakan media konvensional yang diambil menggunakan cluster random sampling. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan tes. Sedangkan untuk uji validitas instrument dilakukan dengan uji validitas isi yang dihitung menggunakan indeks Aiken's V. Analisis data yang dilakukan adalah uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis, dan uji effect size untuk melihat ada tidaknya pengaruh media pembelajaran berbasis Canva terhadap hasil belajar siswa pada materi lingkaran. Hasil penelitian menunjukkan $t_{hitung}(2,661) > t_{tabel}(2,01)$, hasil uji effect size sebesar 0,757 dan rata-rata nilai hasil posttest kelas yang menggunakan media pembelajaran berbasis Canva lebih tinggi dibandingkan dengan kelas yang menggunakan media konvensional. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis Canva berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada materi lingkaran kelas XI SMK Negeri 3 Selong tahun ajaran 2024/2025. Penelitian yang dilakukan oleh Khofifah Indra Prawangsa memiliki kesamaan dengan penelitian ini, yaitu sama-sama meneliti pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis Canva terhadap hasil belajar matematika siswa. Kedua penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi eksperimen, serta menggunakan teknik pengumpulan data

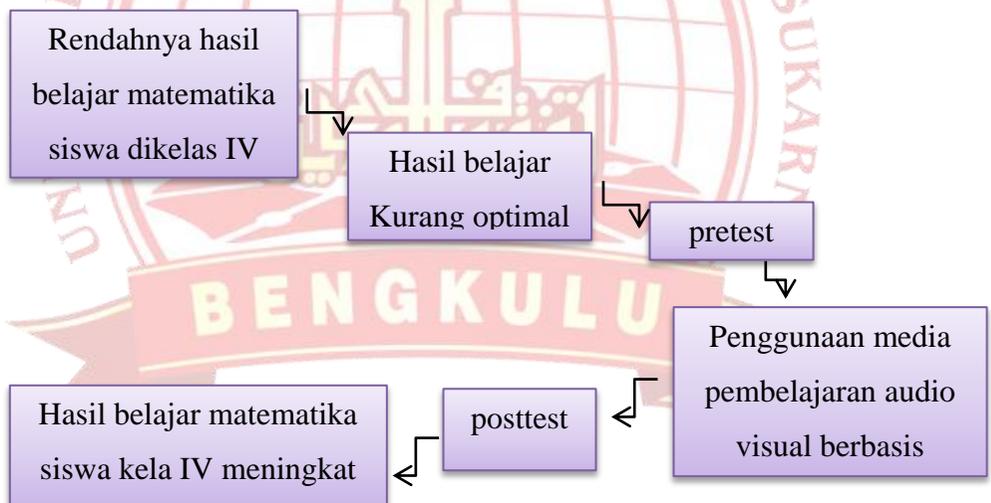
berupa tes untuk mengukur hasil belajar siswa. Selain itu, keduanya juga menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis, dan uji effect size dalam proses analisis data. Namun, terdapat beberapa perbedaan yang cukup mendasar antara kedua penelitian tersebut. Penelitian Khofifah dilakukan pada jenjang pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), tepatnya pada siswa kelas XI SMK Negeri 3 Selong dengan materi lingkaran, sedangkan penelitian ini dilakukan pada jenjang Sekolah Dasar (SD), yaitu siswa kelas IV di SD Negeri 35 Kota Bengkulu. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini lebih spesifik, yaitu media pembelajaran audio visual berbasis Canva, sementara dalam penelitian Khofifah, penggunaan Canva tidak secara khusus berfokus pada aspek audio visual. Dengan demikian, meskipun terdapat kesamaan dalam pendekatan dan penggunaan Canva sebagai media pembelajaran, perbedaan konteks peserta didik dan jenis media menunjukkan bahwa penelitian ini memiliki kebaruan tersendiri dalam mengembangkan pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar.

C. Kerangka Berpikir

Kerangka pikir peneliti dibangun dari permasalahan rendahnya hasil belajar siswa terhadap pembelajaran matematika. Matematika adalah mata pelajaran yang sangat

penting untuk dipelajari dan sering kita jumpai dalam kehidupan sehari-hari. Akan tetapi, banyak siswa yang tidak menyukai matematika karena menganggapnya sulit, rumit, dan membosankan. Hal ini berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, ditambah lagi dengan metode pengajaran yang monoton dan kurangnya variasi. Salah satu faktor yang memengaruhi kurangnya motivasi belajar siswa dalam matematika adalah minimnya penggunaan media pembelajaran

Berdasarkan uraian tersebut, kerangka pikir dalam penelitian ini digambarkan dalam bentuk diagram atau bagan sebagai berikut:



D. Asumsi Penelitn

1. Keefektifan media pembelajaran audio visual: audio visual dapat membantu siswa memahami konsep dengan memberikan ketertarikan siswa yang sistematis, dan

penggunaan Canva akan meningkatkan daya tarik, semangat dan keterlibatan siswa.

2. Hasil Belajar Dapat Diukur: Hasil belajar matematika siswa dapat diukur melalui tes yang mencakup ranah kognitif sesuai dengan tujuan pembelajaran.
3. Homogenitas Kurikulum: Materi pembelajaran matematika yang diajarkan di kelompok kontrol dan eksperimen adalah sama dan sesuai dengan kurikulum.

E. Hipotesis

Penulis memandang perlu untuk memberikan gambaran tentang dugaan serta jawaban sementara dari cara-cara memecahkan permasalahan yang ada pada penelitian ini, dugaan sementara ini berdasarkan teori-teori yang telah dikemukakan sebagai berikut:

1. Hipotesis Nol (H_0): Media Pembelajaran Audio Visual berbasis Canva tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV.
2. Hipotesis Alternatif (H_a): Media Pembelajaran Audio Visual berbasis Canva memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV.