

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk melihat apakah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis canva efektif terhadap *Higher Order Thinking Skill* (HOTS) peserta didik kelas VIII pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Dalam penelitian ini digunakan pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian kuasi eksperimen. Penggunaan metode ini memiliki tujuan dalam memperkirakan pencapaian dalam bentuk eksperimen semu KuasiEksperimen melalui eksperimen sebenarnya, dengan tidak mengontrol atau mengganti variabel yang ada (Arifin, 2014).

Desain eksperimen yang dipilih yaitu *quasi experimental design* di penelitian ini yaitu *nonequivalent control group design*. Penggunaan metode ini dilatarbelakangi oleh keinginan peneliti untuk melakukan perbandingan yang akurat dengan memperhatikan macam kategori hasil belajar antara kelas yang diterapkan dengan media pembelajaran interaktif berbasis Canva dan kelas yang tidak. *Nonequivalent control group design* dibagi menjadi dua kelas yakni eksperimen dan kontrol. Sebelum diberikan treatment pada kedua kelompok, masing-masing golongan bakal diberi pretes (O_1) guna menetapkan bahwasanya golongan itu sejajar. Selanjutnya dua golongan bakal diberlakukan lewat pemberian perlakuan pada tiap golongan. Golongan percobaan diberi perlakuan lewat penggunaan alat belajar interaktif berdasar canva (X) serta golongan kontrol tidak memakai alat pembelajaran interaktif berbasis canva. Setelah kedua kelompok diberikan perlakuan, selanjutnya kedua kelompok tersebut diberikan *post-test* (O_2). Hasil keduanya akan dibandingkan dengan skor *pre-test*, sehingga diperoleh gain atau hasil.

Pola umum mengenai desain penelitian *nonequivalent control group design* adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1 Pola desain penelitian

Kelompok	Pretest	Treatment	Post-test
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₁	-	O ₂

Keterangan:

O₁ = Pengukuran kemampuan awal (sebelum mendapat perlakuan) pada kelompok eksperimen dan kontrol.

O₂ = Pengukuran kemampuan akhir (setelah mendapat perlakuan) pada kelompok eksperimen dan kontrol.

X = Perlakuan media pembelajaran interaktif berbasis canva pada kelompok eksperimen.

3.2 Variabel Penelitian

3.2.1 Variabel Bebas (Independent Variable/X)

Variabel bebas ialah variabel yangmana berdampak ataupun jadi sebab variabel terikat timbul ataupun berubah. (Arifin, 2014, hlm. 188). Variabel independent pada kajian ini yaitu pendidikan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis canva.

3.2.2 Variabel Terikat (Dependent Variable/Y)

Variabel tak bebas/terikat ialah varabel yangmana terdampak ataupun jadi akibat lewat terdapatnya variabel independent (Arifin, 2014, hlm. 189). Variabel tak bebas di kajian berikut yakni pengembangan *Higher Order Thinking Skill* (HOTS) setelah diberikan treatment..

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Populasi adalah lingkup atau sebaran tempat penyamarataan di mana terbagi daripada subjek ataupun objek yangmana mutu serta cirinya sudah ditentukan pengkaji guna di tinjau serta di teliti dan kemudian ditarik kesimpulan (Sugiyono, 2011). Adapun populasi di kajian berikut ialah siswa siswi/murid MTs Negeri 16 Jakarta di mana duduk pada kelas VIII (delapan) yang berjumlah sebanyak enam rombongan belajar atau enam kelas yang dapat dirinci dalam tabel 3.2 berikut:

Tabel 3.2 Populasi Kelas VIII di MTs Negeri 16 Jakarta

Kelas	Jumlah
VIII A	36
VIII B	35
VIII C	36
VIII D	33
VIII E	34
VIII F	32
Total	206

3.3.2 Sampel

Sampel merupakan sejumlah subjek atau objek dari populasi tersebut (Sugiyono, 2011). Dalam penelitian ini, pengambilan sampel secara acak, juga dikenal sebagai pengambilan sampel probabilitas, digunakan untuk mengumpulkan data sampel. Metode pengambilan sampel acak yang digunakan dalam penelitian ini disebut cluster random sampling. Pengambilan sampel acak cluster membuat penilaian berdasarkan sekelompok orang daripada memilih sampel satu per satu atau untuk setiap individu.. Adapun sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dua kelas dari total enam kelas yang ada dalam populasi. Dua kelas tersebut dijabarkan melalui tabel 3.3 berikut ini:

Tabel 3.3 Sampel Kelas VIII di MTs Negeri 16 Jakarta

Kelas	Jumlah Siswa
VIII A	36
VIII C	36

3.4 Definisi Operasional

3.4.1 Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva

Canva merupakan sumber belajar yang menyediakan akses ke berbagai alat desain online, termasuk untuk membuat presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, pamflet, jaket buku, buletin, dan materi lainnya. Banyaknya kelebihan dari media Canva ini seperti menarik dan praktis serta dapat meningkatkan kreativitas pendidik dalam membuat media pembelajaran yang

menarik. Fitur-fitur dari canva ini juga dapat mendukung pembelajaran yang interaktif. tentu saja dibutuhkan peran guru juga yang kreatif dalam membuat media

Dalam penelitian ini, fitur yang akan digunakan untuk media interaktif Canva yaitu memanfaatkan fitur presentasi yang kemudian akan didesain sedemikian rupa agar menghasilkan media pembelajaran yang interaktif untuk peserta didik.

3.4.2 High Order Thinking Skill (HOTS)

Dalam penelitian ini, hasil belajar yang diukur adalah hasil belajar *High Order Thinking Skill* (HOTS). Adapun indikator *High Order Thinking Skill* (HOTS) yang akan diukur yaitu kemampuan C4 (menganalisis), kemampuan C5 (mengevaluasi), dan kemampuan C6 (mengkreasikan). Dalam penelitian ini juga hasil belajar HOTS dapat diketahui melalui hasil tes objektif yang akan disebarakan kepada siswa sesuai dengan indikator HOTS sesuai dengan rumusan masalah baik sebelum dan sesudah menggunakan media

3.4.3 Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam

Untuk mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran IPA, maka kemudian dalam menyampaikan materi pelajaran digunakanlah media-media yang menarik dan sesuai dengan pelajaran IPA. Dalam penelitian ini penggunaan media yaitu Canva. Desain pembelajaran menggunakan aplikasi Canva ini ingin menyajikan sebuah pembelajaran interaktif yang didesain sedemikian menarik menggunakan fitur-fitur yang ada di Canva.

3.4.4 Materi Sistem Ekskresi Manusia

Materi Sistem Ekskresi Manusia adalah materi IPA kelas 8 (delapan) di semester genap. Sistem Ekskresi Manusia adalah materi yang menjelaskan bagaimana kemampuan tubuh manusia menjaga keseimbangan dengan membuang bahan-bahan sisa metabolisme seperti organ ginjal, organ kulit, organ paru-paru, dan organ hati. Penggunaan materi ini di inginkan supaya peserta didik bisa lebih paham bagaimana konsep sistem ekskresi manusia melalui penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis canva.

3.5 Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

Instrumen adalah satu-satunya temuan terpenting dalam setiap penelitian. Instrumen digunakan sebagai alat untuk mengumpulkan data yang diperlukan untuk

suatu penelitian tertentu. Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes yang akan diuraikan sebagai berikut:

3.5.1 Instrumen Tes

Tes adalah satu-satunya jenis teknik tanya jawab yang memungkinkan dilakukannya berbagai pertanyaan, pernyataan, atau tugas lain yang harus diputuskan oleh responden. (Arifin, 2014, hlm. 226).

Dalam penelitian ini, tes digunakan untuk melihat pemahaman peserta didik terhadap materi serta *Higher Thinking Order Skill* (HOTS) peserta didik pada materi Sistem Ekskresi. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini yaitu tes pilihan ganda. karena dibandingkan dengan tes deskriptif, tes pilihan ganda mempunyai sejumlah keunggulan, antara lain penskorannya mudah, cepat, objektif, dan dapat mencakup luas materi dalam satu tes, serta reliabilitas yang lebih tinggi. Tes yang digunakan dalam pengumpulan data ini yaitu berupa pre-test dan post-test sesuai dengan materi yang dipelajari. Pada penelitian ini, ada 20 soal pilihan ganda dengan jumlah pilihan jawaban empat (a,b,c, dan d).

3.5.2 Uji Validitas

Uji validitas adalah suatu proses atau metode yang digunakan untuk menilai sejauh mana suatu alat ukur atau instrumen pengukuran benar-benar mengukur apa yang seharusnya diukur dan memastikan bahwa data yang di kumpulkan dengan menggunakan alat ukur atau instrumen tertentu adalah akurat dan relevan untuk tujuan penelitian. (Arifin, 2014, hlm. 245). Untuk mengetahui kelayakan instrument, pada penelitian ini digunakan uji validitas konstruk dan uji validitas konten.

3.5.2.1 Uji Validitas Isi

Uji validitas dalam penelitian ini dilakukan melalui *expert judgement* media dan instrument kepada dosen ahli media pembelajaran Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan serta dosen biologi dan satu guru bidang studi di sekolah tempat penelitian untuk meninjau isi dan instrumen yang dikembangkan. Hasil yang diperoleh dari *expert judgement* adalah instrumen yang dikembangkan sudah sesuai validitas konten atau isi, sehingga instrumen dapat digunakan dalam penelitian.

3.5.2.2 Uji Validitas Konstruk

Validitas konstruk mengukur sejauh mana instrumen tersebut mengukur konstruk atau konsep teoritis yang seharusnya diukur. Dalam menguji tingkat kevalidan instrumen yang digunakan, peneliti menggunakan software Statistical Product and Service Solution (SPSS). Uji validitas dimaksudkan untuk mengetahui ketepatan butir-butir soal yang layak untuk diuji coba dalam penelitian. Dalam uji validitas, jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka dapat disimpulkan butir soal dinyatakan valid. Sedangkan jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, butir soal dinyatakan tidak valid (Arifin, 2014, hlm. 257).

Pada penelitian ini, sampelnya berjumlah 35 siswa dengan demikian harga t_{table} sebesar . Berdasarkan hasil perhitungan tersebut Adapun hasil perhitungan SPSS yang diperoleh data sebagai berikut :

Tabel 3.4 Hasil Uji Validitas

No. Soal	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan	Keputusan
1	0,474	0,324	Valid	Digunakan
2	0,720	0,324	Valid	Digunakan
3	0,733	0,324	Valid	Digunakan
4	0,582	0,324	Valid	Digunakan
5	0,396	0,324	Valid	Digunakan
6	0,441	0,324	Valid	Digunakan
7	0,521	0,324	Valid	Digunakan
8	0,478	0,324	Valid	Digunakan
9	0,345	0,324	Valid	Digunakan
10	0,625	0,324	Valid	Digunakan
11	0,426	0,324	Valid	Digunakan
12	0,361	0,324	Valid	Digunakan
13	0,561	0,324	Valid	Digunakan
14	0,377	0,324	Valid	Digunakan
15	0,437	0,324	Valid	Digunakan
16	0,411	0,324	Valid	Digunakan
17	0,427	0,324	Valid	Digunakan

18	0,386	0,324	Valid	Digunakan
19	0,411	0,324	Valid	Digunakan
20	0,345	0,324	Valid	Digunakan

Berdasarkan table hasil uji validitas diatas, diketahui bahwa setiap butir soal memiliki nilai $t_{hitung} > 0,324$. Maka dari itu, dapat diambil kesimpulan bahwa seluruh soal butir di nyatakan valid dan dapat digunakan.

3.5.3 Uji Reliabilitas

Reliabilitas merupakan bagian konsistensi instrument yang bersangkutan. Instrumen dapat dikatakan reliabel jika hasilnya sama pada kelompok yang diujikan. Uji reliabilitas memiliki tujuan Jika hasilnya sama pada seluruh kelompok yang diuji, suatu instrumen dikatakan dapat diandalkan. suatu instrumen harus dievaluasi melalui uji reliabilitas. Apabila tanggapan responden tetap konstan atau setimbang secara konsisten maka suatu instrumen dikatakan reliabel.

Menurut Arifin (2014, hlm.248) reliabilitas berhubungan tentang nilai sebuah instrumen tertentu akan berkinerja berdasarkan kriteria yang sudah disepakati atau tidak. Maka dari itu, perlu dilakukan penilaian reliabilitas instrumen yang memiliki tujuan untuk memperoleh pengetahuan bahwasanya instrument sudah sesuai kriteria realbilas sehiga dapat digunakan secara berkelanjutan.

Metode uji reliabilitas yang dipakai oleh pengkaji di penelitian berikut yakni Cronbach's Alpha atau Koefisien Alpha. Cara berikut tak Cuma dipakai guna uji lewat dua opsi, namun penerapan nya lebih lebar, bisa melakukan uji reliabel ukuran sikap dengan tiga sampai tujuh opsi, yang mana dengan rumus seperti di bawah ini:

$$\sigma = \left[\frac{R}{R-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_x^2} \right]$$

Keterangan :

σ = Koefisien Reliabilitas Instrumen

R= Jumlah Butir Soal

$\sum \sigma_i^2$ = Varian butir soal

σ_x^2 = Varian Skor Total

Pada penelitian ini, perhitungan uji reliabilitas dibantu oleh aplikasi *Statistic Product and Service Solution* (SPSS). Apabila dalam uji reliabilitas $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka dapat diambil kesimpulan bahwa soal dinyatakan reliable. Sedangkan, apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka dapat diambil kesimpulan bahwa soal dinyatakan tidak reliable. Adapun hasil perhitungan SPSS, diperoleh hasil sebagai berikut :

Tabel 3.5 Data Hasil Uji Reliabilitas Soal

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.814	20

Sedangkan untuk hasil uji reliabilitas untuk setiap butir soalnya adalah sebagai berikut :

Tabel 3.6 Data Hasil Uji Homoenitas

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Soal_1	12.543	17.726	.388	.806
Soal_2	12.571	16.664	.662	.791
Soal_3	12.657	16.467	.674	.789
Soal_4	12.343	18.055	.537	.803
Soal_5	12.514	18.081	.306	.810
Soal_6	12.514	17.904	.355	.808
Soal_7	12.600	17.247	.423	.804
Soal_8	12.657	17.585	.384	.806
Soal_9	12.714	18.151	.238	.814
Soal_10	12.600	17.012	.551	.797
Soal_11	12.743	17.785	.325	.809
Soal_12	12.486	18.257	.273	.811
Soal_13	12.771	17.182	.474	.801
Soal_14	12.486	18.198	.289	.811
Soal_15	12.571	17.840	.344	.808
Soal_16	12.514	18.022	.322	.809
Soal_17	12.829	17.793	.327	.809
Soal_18	12.629	18.005	.285	.811
Soal_19	12.514	18.022	.322	.809
Soal_20	12.629	18.182	.242	.814

Berdasarkan data diatas, secara keseluruhan uji reliabilitas instrumen memperoleh hasil $r_{hitung} = 0,814$, dan $r_{tabel} = 0,33$. Adapun untuk per butir soal dilandaskan dari hasil perhitungan SPSS diatas diperoleh r_{hitung} lebih dari 0,033. Sedangkan untuk setiap butir soal, berdasarkan perhitungan SPSS diatas diketahui bahwa setiap butir soal memiliki r_{hitung} lebih dari 0,033. Sehingga, simpulannya instrumen penelitian ini tervalidasi reliabel.

3.6 Prosedur Penelitian

Peneliti melaksanakan penelitian di sekolah MTs Negeri 16 Jakarta untuk melihat efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis canva terhadap kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik pada mata pelajaran IPA kelas VIII. Beberapa langkah penelitian ini yaitu, mulanya peneliti menetapkan dua golongan kelas yaitu kelas percobaan (eksperimen) beserta kelas pengawasan (control) menjadi sampel pada kajian. Kegiatan tadi dibantu oleh guru di sekolah tersebut. Kemudian, peneliti menata RPP di mana ditujukan pada kelas percobaan serta kelas pengawasan. Selanjutnya, peneliti menyusun instrumen soal dan media pembelajaran interaktif berbasis canva. Setelah itu, peneliti melakukan *expert judgment* terhadap instrumen dan media pembelajaran interaktif tersebut kepada guru mata bidang studi dan ahli media pembelajaran. Kemudian dilakukan penelitian pada kelas percobaan serta kelas control. Kelas control serta kelas percobaan melangsungkan penghitungan mula mula dengan melangsungkan pretest, kemudian hasilnya selanjutnya bakal dianalisa oleh pengkaji. Kemudian, kelas percobaan bakal diberi layanan berwujud alat pembelajaran interaktif berbasis canva dan kelompok kelas control memakai media pendidik yang sering dipakai pengajar di kelas. Selanjutnya, pengkaji menciptakan penghitungan akhir lewat perlakuan post test bagi kelas control serta kelas percobaan guna mengetahui terdapatnya perkembangan pada hasil pembelajaran. Kemudian, pengkaji bakal menganalisa data hasil post tes murid. Setelah data terkumpul semua, peneliti kemudian mengolah dan menganalisis data tersebut.

3.7 Teknik Pengolahan Data dan Analisis Data

Pengolahan dan analisis data dalam penelitian ini yaitu menggunakan analisis statistik deskriptif dengan penjabaran deskripsi, penyajian table dan diagram hasil *pre-test* dan *post-test*, dan statistik parametrik dengan menggunakan uji *Independent Sample t-test* yang di bantu dengan aplikasi SPSS versi 2.5.

3.7.1 Analisis Data *Pre-test* dan *Post-test*

Setelah semua data terkumpul dan telah diolah, tahap selanjutnya yaitu menganalisis dan menghitung skor dari hasil *pre-test* dan *post-test*. Ini memiliki tujuan untuk mengetahui rata-rata dari skor hasil *pre-test* dan *post-test*. Adapun rumus yang digunakan adalah :

$$X = \frac{\sum x}{n}$$

X = Rata-rata Skor

$\sum x$ = Jumlah Skor

n = Jumlah siswa

3.7.2 Uji Normalitas

Uji homogenitas ialah prosedural pengujian statistika di mana dirancang guna menunjukkan bahwasanya dua bahkan lebih golongan data sampel asalnya daripada populasi dengan varians sejenis. Tujuan uji homogenitas pula guna membagikan rasa yakin bahwasanya data yang diubah ke rangkaian analisa bersumber daripada populasi yang tak jauh berbeda ragamnya. Menurut Arifin (2014, hlm. 280) homogen tidaknya setiap soal dapat di lihat melalui perhitungan koefisien korelasi antara skor tiap butir soal dengan skor total. .

3.7.3 Uji Homogenitas

Uji homogenitas ialah prosedural pengujian statistika di mana dirancang guna menunjukkan bahwasanya dua bahkan lebih golongan data sampel asalnya daripada populasi dengan varians sejenis. Tujuan uji homogenitas pula guna membagikan rasa yakin bahwasanya data yang diubah ke rangkaian analisa bersumber daripada populasi yang tak jauh berbeda ragamnya. Menurut Arifin (2014, hlm. 280) homogen atau tdiak per soal nya bisa dilihat b kordasarkan perhitungan koefisien korelasi antara skor tiap soal dengan skor total. Adapun dalam penelitian ini, digunakan uji homogenitas Uji Levene dibantu oleh SPSS. Dasar pengambilan keputusan nya adalah apabila nilai signifikasinya $> 0,05$, maka dapat disimpulkan data bersifat homogen. Begitupun sebaliknya apabila nilai signifikasinya $< 0,05$, yang berarti data bersifat tidak homogen.

3.7.4 Uji Hipotesis

Uji hipotesa ialah perkiraan tentang probabilitas hasil sebuah kajian. Istilah ‘perkiraan’ memperlihatkan bahwasanya praduga itu perlu dinyatakan dengan benar diluar dari apa hal tersebut bisa dipikir menjadi jawaban tetap ataupun tidak. Pengujian hipotesis dilakukan guna penarikan simpulan di mana dilandaskan

daripada analisa data, baik daripada skor *pre-test* dan *post-test* kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Pada penelitian ini, uji hipotesis akan dilakukan dengan menggunakan bantuan SPSS versi 25.

Dalam teknis perhitungan uji hipotesis, dasar pengambilan keputusan untuk uji hipotesisnya adalah :

- a. Apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.
- b. Apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Adapun sesuai dengan rumusan masalah umum yang sudah ditetapkan, maka hipotesis umum pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. H_0 : Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis canva tidak efektif terhadap *Higher Order Thinking Skill* peserta didik, adapun rumusan statistiknya yaitu ($H_0 : \mu_1 = \mu_2$).
- b. H_a : Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis canva efektif terhadap *Higher Order Thinking Skill* peserta didik, adapun rumusan statistiknya yaitu ($H_a: \mu_1 \neq \mu_2$).

Adapun hipotesis khusus dalam penelitian ini yaitu :

1. Hipotesis pertama

H_{01} : Tidak terdapat perbedaan *Higher Order Thinking Skill* antara peserta didik yang menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis canva dengan peserta didik yang tidak menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada aspek menganalisis (C4), adapun rumusan statistiknya yaitu ($H_{01}: \mu_1 = \mu_2$).

H_{a1} : Terdapat perbedaan *Higher Order Thinking Skill* antara peserta didik yang menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis canva dengan peserta didik yang tidak menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada aspek menganalisis (C4), adapun rumusan statistiknya yaitu ($H_{a1} : \mu_1 \neq \mu_2$).

2. Hipotesis Kedua

H_{02} : Tidak terdapat perbedaan *Higher Order Thinking Skill* antara peserta didik yang menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis canva dengan

peserta didik yang tidak menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada aspek mengevaluasi (C5), adapun rumusan statistiknya yaitu ($H_{02} : \mu_1 = \mu_2$).

H_{a2} : Terdapat perbedaan *Higher Order Thinking Skill* antara peserta didik yang menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis canva dengan peserta didik yang tidak menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis canva pada aspek mengevaluasi (C5), adapun rumusan statistiknya yaitu ($H_{a2}: \mu_1 \neq \mu_2$).

3. Hipotesis Ketiga

H_{03} : Tidak perbedaan *Higher Order Thinking Skill* antara peserta didik yang menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis canva dengan peserta didik yang tidak menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada aspek mengkreasikan (C6), adapun rumusan statistiknya yaitu ($H_{03} : \mu_1 = \mu_2$).

H_{a3} : Terdapat perbedaan *Higher Order Thinking Skill* antara peserta didik yang menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis canva dengan peserta didik yang tidak menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada aspek mengkreasikan (C6), adapun rumusan statistiknya ($H_{a3}: \mu_1 \neq \mu_2$).