

## **Pemanfaatan Video Canva Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial**

**Selsye Hukubun<sup>a,1\*</sup>, Samuel Patra Ritiauw<sup>a,2</sup>, Elsinora Mahananingtyas<sup>a,3</sup>**

<sup>a</sup> Universitas Pattimura, Indonesia

<sup>1</sup> selsyehukubun51@gmail.com\*

\*korespondensi penulis

---

Informasi artikel

*Received: 7 Maret 2024;*

*Revised: 18 Maret 2024;*

*Accepted: 26 Maret 2024.*

---

Kata-kata kunci:

Vidio Pembelajaran;

Hasil Belajar;

Sekolah Dasar;

Ilmu Pengetahuan Sosial.

---

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan video berbasis Canva dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar Kristen Weduar. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas dengan partisipan 8 siswa kelas 5. Data dikumpulkan melalui lembar observasi, tes hasil belajar, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan video berbasis Canva secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa. Pada siklus pertama, hanya 37,5% siswa yang mencapai ketuntasan dengan nilai rata-rata 69,5. Namun, pada siklus kedua, persentase siswa yang tuntas meningkat menjadi 100% dengan nilai rata-rata 87,7. Kesimpulan penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan video berbasis Canva efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar Kristen Weduar. Temuan ini menegaskan pentingnya integrasi teknologi dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Rekomendasi penelitian ini adalah memperluas penggunaan media pembelajaran digital untuk mata pelajaran lainnya.

---

**ABSTRACT**

*Utilization of Canva Videos in Enhancing Elementary School Students' Learning Outcomes in Social Studies. This study aims to evaluate the effectiveness of using Canva-based videos in enhancing student learning outcomes in Social Studies at Weduar Christian Elementary School. This research employed a Classroom Action Research methodology with 8 fifth-grade students participating. Data were collected through observation sheets, learning outcome tests, and documentation. The results indicated that the use of Canva-based videos significantly improved students' learning outcomes. In the first cycle, only 37.5% of students met the learning objectives with an average score of 69.5. However, in the second cycle, the percentage of students who met the objectives increased to 100% with an average score of 87.7. The findings of this study suggest that utilizing Canva-based videos is effective in enhancing students' learning outcomes in Social Studies at Weduar Christian Elementary School. These results underscore the importance of integrating technology into the learning process to improve educational quality. The study recommends expanding the use of digital learning media for other subjects.*

---

Keywords:

*Instructional Videos;*

*Learning Outcomes;*

*Elementary School;*

*Social Studies.*

---

**Copyright © 2024 (Selsye Hukubun. dkk). All Right Reserved**

How to Cite : Hukubun, S., Ritiauw, S. P., & Mahananingtyas, E. (2024). Pemanfaatan Video Canva Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *Didactica : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 10–15.  
<https://doi.org/10.56393/didactica.v4i1.2296>



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/). Allows readers to read, download, copy, distribute, print, search, or link to the full texts of its articles and allow readers to use them for any other lawful purpose. The journal hold the copyright.

## Pendahuluan

Pendidikan merupakan instrumen kunci dalam membentuk manusia seutuhnya. Oleh karena itu, pendidikan harus dilaksanakan secara terencana dan sistematis untuk menciptakan suasana belajar yang humanis serta memfasilitasi pengembangan potensi peserta didik secara maksimal (Ritiauw, 2021). Pandangan ini sejalan dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang dalam Pasal 1 ayat 1 menyatakan bahwa "pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Dengan demikian, pendidikan yang efektif tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan, tetapi juga untuk membentuk karakter dan kemampuan yang diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara. Hal ini mencakup pengembangan aspek spiritual, moral, intelektual, dan keterampilan praktis yang mendukung keselarasan individu dengan masyarakat dan negara (Ritiauw, 2021). Penekanan pada pengembangan potensi menyeluruh ini menjadi landasan dalam mengembangkan sistem pendidikan yang inklusif dan berkesinambungan, yang berperan penting dalam mencapai tujuan pembangunan nasional secara holistik.

Terdapat berbagai komponen yang saling berpengaruh dalam pelaksanaan pendidikan, di antaranya adalah media yang digunakan (Rijal, 2018). Media ini berperan sebagai fasilitator yang membantu siswa mengembangkan potensi mereka serta memperoleh pengetahuan dan pengalaman baru selama proses belajar mengajar (Rahmatullah dkk, 2020). Dalam desain pembelajaran, pemilihan media menjadi langkah krusial karena media yang efektif dapat memastikan pesan pendidikan dari guru sampai ke siswa dengan jelas dan berhasil (Citradevi, 2023).

Penggunaan media pembelajaran tidak hanya memengaruhi efektivitas proses pembelajaran tetapi juga hasil belajar siswa secara keseluruhan (Pionera et al., 2023). Media pembelajaran bukan hanya sekadar alat bantu, tetapi bagian integral dari sistem pembelajaran yang memainkan peran penting dalam meningkatkan interaksi dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Dengan demikian, strategi penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat menjadi kunci keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan dalam konteks pendidikan modern.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah mata pelajaran yang mempelajari serangkaian peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang terkait dengan isu-isu sosial (Maharani & Wandini, 2023). Tujuan dari mata pelajaran IPS adalah untuk membimbing siswa menjadi warganegara Indonesia yang demokratis, bertanggung jawab, dan memiliki kepedulian terhadap perdamaian global. Di masa depan, siswa akan menghadapi tantangan kompleks, seperti persaingan global dalam bidang IPTEK, karena masyarakat global terus mengalami perubahan dinamis yang berdampak luas (Mahananingtyas, 2016).

Pendapat ini sejalan dengan penelitian Salamor & Ritiauw (2021) yang menunjukkan bahwa perubahan global tidak hanya memengaruhi negara-negara maju tetapi juga sektor pendidikan di seluruh dunia. Hal ini menekankan pentingnya adaptasi sistem pendidikan untuk menghadapi dinamika global yang terus berubah, sehingga siswa dapat memperoleh keterampilan dan pengetahuan yang relevan untuk mengatasi tantangan masa depan secara efektif. Dengan demikian, pendidikan IPS tidak hanya berperan dalam mengajarkan materi pelajaran, tetapi juga mempersiapkan generasi muda untuk menjadi pemimpin yang kompeten dan berpikiran terbuka dalam menghadapi era globalisasi yang kompleks.

Media pembelajaran berbasis teknologi telah menjadi bagian integral dari pendidikan modern saat ini, yang sangat penting dalam menyampaikan materi pembelajaran secara lebih menarik dan interaktif kepada siswa. Dengan menggunakan teknologi, pendidik dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran dengan mengintegrasikan elemen visual, audio, dan interaktif yang dapat memperkaya pengalaman belajar siswa (Wardana et al., 2022).

Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi juga diharapkan dapat meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi pembelajaran dan memudahkan pemahaman terhadap topik yang kompleks. Dengan demikian, pemanfaatan teknologi dalam pendidikan bukan hanya memperkaya metode pengajaran, tetapi juga membantu menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan inklusif bagi semua siswa (Wardana et al., 2022).

Berdasarkan hasil observasi di kelas 5 Sekolah Dasar Kristen Weduar, terungkap bahwa sebagian besar siswa menunjukkan tingkat antusiasme yang rendah dalam proses belajar. Hal ini berdampak negatif pada efektivitas pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dan pematapan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Penyebab utamanya adalah kurangnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi oleh guru dalam mendukung kegiatan pembelajaran IPS. Saat ini, penggunaan media hanya terbatas pada buku cetak dan lembar kerja peserta didik yang dirasa kurang menarik bagi siswa (Wardana et al., 2022). Oleh karena itu, perlu adanya strategi yang lebih inovatif dan interaktif dalam penggunaan teknologi pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa serta mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal.

Dari permasalahan tersebut, diperlukan peningkatan dalam penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini (Alfian et al., 2022). Media pembelajaran memiliki kategori dasar seperti teks, audio, visual, dan video, yang menurut Suryadi (2020) merupakan elemen-elemen penting dalam mendukung proses pembelajaran. Penggunaan video berbasis Canva, yang dikenal dengan tampilan visual yang menarik, diharapkan dapat mempermudah pemahaman siswa terhadap materi yang kompleks, sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa dan mendukung pencapaian hasil belajar IPS yang optimal. Integrasi teknologi dalam pembelajaran diharapkan dapat menciptakan lingkungan belajar yang stimulatif dan efektif bagi siswa untuk mengembangkan potensi mereka secara maksimal.

Berbagai inovasi telah dikembangkan untuk meningkatkan media pembelajaran, salah satunya adalah penggunaan video berbasis Canva. Video Canva secara khusus menitikberatkan pada desain yang estetis dan user-friendly, dengan kemampuan grafis yang memungkinkan pengguna untuk mengedit dengan mudah tanpa memerlukan kontrol yang rumit seperti pada jenis video lainnya (Nachsyahbandi et al., 2023). Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan kualitas visual dari segi estetika, tetapi juga mempermudah proses produksi dan penyesuaian materi pembelajaran sesuai kebutuhan. Dengan demikian, penggunaan video Canva diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan cara yang menarik dan interaktif bagi siswa.

Canva memiliki beberapa kelebihan sebagai media pembelajaran, diantaranya memiliki beragam template desain yang banyak dan menarik, mampu meningkatkan kreativitas guru dalam mendesain media pembelajaran, siswa dapat mempelajari ulang kapanpun dan dimanapun media pembelajaran karena tersedia online, dapat melakukan kolaborasi dengan guru lain dalam mendesain media dan saling berbagi media pembelajaran. Guru dapat mudah mengakses dan mengoperasikannya selain itu, tersedia desain menarik yang dapat kita pilih template, fitur-fitur, dan kategori-kategori sesuai dengan kebutuhan tema yang kita inginkan. Canva juga sangat mudah digunakan pada berbagai perangkat, baik dengan smartphone maupun dengan laptop (Resmini et al., 2021).

Keterbaruan dari penelitian ini, peneliti memafaatkan video canva sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS dengan tujuan untuk melakukan suatu inovasi pembelajaran guna menjawab permasalahan siswa untuk meningkatkan daya tarik kepada siswa dalam pembelajaran IPS sehingga hasil pembelajaran meningkat.

## **Metode**

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan efisiensi dan kualitas pendidikan, terutama dalam proses dan hasil belajar siswa (Rahayu, 2007).

Penelitian ini dilakukan di SD Kristen Weduar dengan subjek penelitian adalah 8 siswa kelas 5, terdiri dari 3 siswa laki-laki dan 5 siswa perempuan. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus yang masing-masing terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi, sesuai dengan model yang diusulkan oleh Arikunto et al. (2010). Pengumpulan data dilakukan melalui observasi aktivitas siswa, tes evaluasi, dan dokumentasi. Data dianalisis menggunakan metode deskriptif kualitatif untuk aktivitas siswa dan kuantitatif untuk hasil tes. Kriteria penilaian aktivitas siswa meliputi kategori Sangat Baik, Baik, Cukup, Kurang, dan Sangat Kurang, sementara penilaian hasil belajar menggunakan rumus ketuntasan klasikal, di mana siswa dianggap tuntas jika mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan di SD Kristen Weduar, yaitu  $\geq 76$ . Pemanfaatan video berbasis Canva dianggap berhasil apabila siswa mencapai ketuntasan belajar sesuai dengan kriteria tersebut.

### Hasil dan pembahasan

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan untuk mengidentifikasi peningkatan hasil belajar siswa di kelas V SD Kristen Weduar melalui pemanfaatan video Canva. Sebelum penggunaan video Canva, terdeteksi bahwa siswa kurang antusias dalam belajar, sehingga proses pembelajaran yang berlangsung belum optimal dalam memperkuat pengetahuan siswa. Oleh karena itu, perlu dilakukan perbaikan dalam penggunaan media pembelajaran dengan memanfaatkan video Canva sebagai alternatif yang lebih menarik dan efektif.

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Kristen Weduar dengan menggunakan pendekatan dua siklus. Siklus pertama dilaksanakan pada tanggal 12 Agustus 2023 dan 15 Agustus 2023, sedangkan siklus kedua dilakukan pada tanggal 21 Agustus 2023 dan 26 Agustus 2023. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan video Canva dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas 5 SD Kristen Weduar. Data yang dikumpulkan meliputi lembar aktivitas siswa dan soal tes yang dianalisis untuk membandingkan hasil pembelajaran antara siklus I dan siklus II.

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan video Canva menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar siswa. Siklus pengajaran yang mengintegrasikan video Canva tidak hanya meningkatkan minat belajar siswa, tetapi juga memperkuat pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Hasil ini menggambarkan pentingnya adaptasi teknologi dalam pendidikan untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan relevan dengan perkembangan zaman. Dengan demikian, video Canva menjadi salah satu solusi efektif dalam memperbaiki kualitas pembelajaran di tingkat dasar, khususnya dalam konteks pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial.

Berdasarkan hasil analisis data aktivitas siswa pada siklus I, ditemukan bahwa rata-rata partisipasi siswa mencapai 64,77%, yang termasuk dalam kriteria cukup. Salah satu penyebabnya adalah beberapa siswa tidak aktif dalam mengerjakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) secara berkelompok, serta adanya kecenderungan siswa untuk merasa malu dalam bertanya dan menjawab pertanyaan terkait materi yang disajikan melalui video Canva (Alfian et al., 2022).

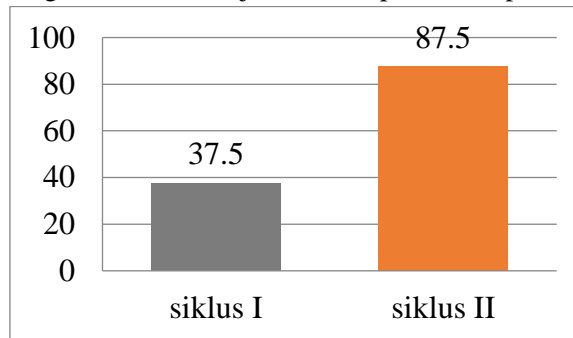
Dalam siklus II, berbagai kekurangan yang teridentifikasi pada siklus pertama berhasil diperbaiki. Hasilnya, terjadi peningkatan signifikan dengan rata-rata partisipasi siswa mencapai 90,90%, yang masuk dalam kriteria sangat baik. Peningkatan ini menunjukkan bahwa pengoptimalan penggunaan video Canva dalam pembelajaran mampu memperbaiki interaksi siswa dalam proses belajar dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran (Alfian et al., 2022).

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Kristen Weduar dengan menggunakan video Canva, dengan memberikan soal tes sebagai alat untuk mengukur kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran. Pada siklus I, hasil tes menunjukkan nilai rata-rata sebesar 69,5. Dari 8 siswa yang menjadi subjek penelitian, hanya 3 siswa yang mencapai ketuntasan belajar dengan persentase 37,5%, sedangkan siswa yang tidak mencapai ketuntasan sebanyak 5 siswa dengan persentase 62,5%. Kondisi ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada siklus I masih

belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan. Oleh karena itu, penelitian dilanjutkan pada siklus II dengan melakukan perbaikan terhadap kekurangan yang teridentifikasi pada siklus sebelumnya.

Pada siklus II, pendekatan yang sama menggunakan video Canva sebagai media pembelajaran tetap diterapkan. Hasilnya menunjukkan bahwa seluruh siswa kelas 5 SD Kristen Weduar mencapai  $KKM \geq 76$ . Persentase ketuntasan belajar siswa meningkat menjadi 100%, dengan nilai rata-rata mencapai 87,7. Hasil ini mengindikasikan bahwa penggunaan video Canva efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan, sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini. Dengan demikian, penelitian dapat disimpulkan sebagai berhasil dan memberikan kontribusi positif terhadap pembelajaran di tingkat dasar.

Gambaran mengenai peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat pada bagan berikut ini:



Bagan 1. Peningkatan hasil belajar siswa

Berdasarkan bagan di atas Pemanfaatan video berbasis canva meningkatkan hasil belajar. Hal tersebut sesuai dengan pendapat (Sari & Yatri, 2023) penggunaan video animasi melalui aplikasi canva ini dapat dikatakan berpengaruh dalam hasil belajar sehingga mempermudah siswa memahami materi dan meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar.

## Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan video canva dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas IV SD Kristen Weduar. Peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat dari analisis data hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 37,5% siswa yang tuntas dan mencapai KKM, dan 62,5% siswa yang belum tuntas dan tidak mencapai KKM. Peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat dari rata-rata siklus I yaitu 69,5 tes akhir siswa sebelum tindakan yaitu dengan ketuntasan klasikal yang tergolong cukup rendah karena masih di bawah nilai KKM. Selanjutnya

## Referensi

- Alfian, A. N., Putra, M. Y., Arifin, R. W., & Julian, N. (2022). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva*. 5(1), 75–84.
- Citradevi, C. P. (2023). Canva sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran IPA: Seberapa Efektif? Sebuah Studi Literatur. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(2), 270-275.
- Mahanangingtyas, E. (2016). Metode Quantum Learning Untuk Meningkatkan Efikasi Diri Dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Pedagogika: Jurnal Pedagogik Dan Dinamika Pendidikan*, 4(1).
- Maharani, S., & Wandini, R. R. (2023). Karakteristik Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 4(1), 115-123.
- Nachsyahbandi, F. S., Amam, A., & Solihah, S. (2023). Multimedia Pembelajaran Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel Menggunakan Konteks Makanan Khas Ciamis. *J-KIP (Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan)*, 4(1), 217. <https://doi.org/10.25157/j-kip.v4i1.8910>



- 
- Pionera, M., Elhawwa, T., & Kartini, N. H. (2023). Pelatihan Dan Pendampingan Pembuatan Video Interaktif Sebagai Media Ajar Menggunakan Program Canva Bagi Guru Sdit Al-Qonita .... *JIK-PkM: Jurnal Inovatif Dan ...*, 1(2), 125–135.
- Rahayu, S. (2007). Menumbuhkan minat meneliti guru dengan penelitian tindakan kelas. *Efisiensi: Kajian Ilmu Administrasi*. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/efisiensi.v7i2.3919>
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317-327.
- Resmini, S., Satriani, I., & Rafi, D. M. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Abdimas Siliwangi*, 4(2), 335–343.
- Rijal, F. (2018). Penggunaan Media Audio Visual Dalam Peningkatan Hasil Belajar Materi Rukun Iman Pada Siswa Kelas I Sd Negeri 49 Kota Banda Aceh. *PIONIR: Jurnal Pendidikan*, 7(1).Ritiauw, S. P. (2021). *Pedagogika : Jurnal Pedagogik dan Dinamika Pendidikan*. 9(1).
- Salamor, L., & Ritiauw, S. P. (2021). Analisis Keberadaan Hidden Curriculum dalam Pengembangan Delapan Belas Karakter Bangsa pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Moral Kemasyarakatan*, 6(1), 34–43. <https://doi.org/10.21067/jmk.v6i1.5550>
- Sari, H. R., & Yatri, I. (2023). *Video Animasi Melalui Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar*. 2(3), 159–166. <https://doi.org/10.56916/ejip.v2i3.381>
- Suryadi, A. (2020). *Teknologi Dan Media Pembelajaran jilid 1*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Wardana, M. A. W., Rizqina, A. A., Salsabilah, A. N., Handayani, D. A. P., Dewi, S. M., & Ulya, C. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva dengan Model Microblogging sebagai Pembelajaran Teks Prosedur Tingkat SMP*. 53–66. <https://doi.org/https://doi.org/10.37680/linguafranca.v1i1.1220>