

Pengaruh Penggunaan Canva dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar

Firani Ngabalin ^{a,1*}, Lisye Salamor ^{a,2}, Nathalia Yohana Johannes ^{a,3}

^a Universitas Pattimura, Indonesia

¹ firaninyabalin@gmail.com*

* korespondensi penulis

Informasi artikel

Received: 7 Desember 2024;

Revised: 25 Desember 2024;

Accepted: 29 Desember 2024.

Kata kunci:

Canva;

Media Pembelajaran;

Sekolah Dasar.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap pengaruh penggunaan Canva dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Metode penelitian yang digunakan adalah *quasi-eksperimen* dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi penelitian mencakup seluruh siswa kelas V SD Al-Fatah 1 Ambon, dengan sampel sebanyak 42 siswa, terdiri dari 21 siswa kelas V-1 sebagai kelas eksperimen dan 21 siswa kelas V-2 sebagai kelas kontrol. Teknik pengambilan sampel dilakukan secara *purposive sampling*. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan signifikan dalam hasil belajar antara siswa kelas eksperimen yang menggunakan Canva dengan siswa kelas kontrol yang belajar menggunakan metode konvensional. Analisis data menghasilkan nilai signifikansi (sig. 2-tailed) sebesar 0.000, yang lebih kecil dari 0.05, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Temuan ini menegaskan bahwa pembelajaran berbasis Canva dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan, sehingga diharapkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif dalam proses pendidikan. Selain itu, Canva dinilai mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran melalui visualisasi yang menarik. Implikasi penelitian ini memberikan dasar untuk mengintegrasikan teknologi kreatif seperti Canva dalam berbagai mata pelajaran di tingkat sekolah dasar.

ABSTRACT

Keywords:

Canva;

Instructional Media;

Elementary School.

The Impact of Using Canva on Enhancing Students' Learning Outcomes in Social Studies Education at Elementary Schools. This study aims to investigate the effect of using Canva on improving students' learning outcomes in Social Studies (IPS) education. The research employed a quasi-experimental method with a Nonequivalent Control Group Design. The population consisted of all fifth-grade students at SD Al-Fatah 1 Ambon, with a total sample of 42 students, comprising 21 students from class V-1 as the experimental group and 21 students from class V-2 as the control group. The sampling technique used was purposive sampling. The findings revealed a significant difference in learning outcomes between the experimental group using Canva and the control group employing conventional methods. Data analysis showed a significance value (sig. 2-tailed) of 0.000, which is below 0.05, leading to the rejection of H_0 and acceptance of H_1 . These results confirm that Canva-based learning can significantly enhance students' learning outcomes and is recommended as an effective alternative educational medium. Furthermore, Canva has been found to increase student engagement through its visually appealing features. The implications of this study provide a foundation for integrating creative technologies like Canva across various subjects in elementary education.

Copyright © 2024 (Firani Ngabalin, dkk). All Right Reserved

How to Cite : Ngabalin, F., Salamor, L., & Johannes, N. Y. (2024). Pengaruh Penggunaan Canva dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. *Kognisi : Jurnal Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar*, 4(2), 51–56. <https://doi.org/10.56393/kognisi.v4i2.2781>



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 pengalaman belajar yang berlangsung sepanjang hayat dan berperan penting dalam menciptakan sumber daya manusia berkualitas tinggi. Oleh karena itu, pengembangan dan peningkatan mutu pendidikan menjadi hal yang tidak dapat diabaikan (Salamor, 2022). Pemerintah terus berupaya meningkatkan mutu pendidikan melalui berbagai kebijakan, termasuk penyusunan kurikulum yang berfungsi sebagai pedoman utama dalam pelaksanaan pembelajaran. Kurikulum menjadi landasan penting untuk mencapai tujuan pembelajaran di semua mata pelajaran, termasuk Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

IPS sebagai salah satu bidang studi yang diajarkan di sekolah dasar bertujuan untuk membekali siswa dengan pemahaman terhadap fenomena sosial dan keterampilan berpikir kritis. Namun, pembelajaran IPS sering kali dianggap membosankan oleh siswa karena metode yang digunakan kurang inovatif, berbasis hafalan, dan materi yang terlalu teoritis. Hal ini sejalan dengan pendapat Indrawati (2018) yang menyatakan bahwa pembelajaran IPS cenderung diidentifikasi sebagai pelajaran yang mengutamakan hafalan dengan konsep dan istilah yang cukup banyak, sehingga mengurangi minat belajar siswa. Akibatnya, rendahnya minat belajar ini berdampak pada hasil belajar siswa yang tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Hasil observasi yang dilakukan di kelas V SD Al-Fatah 1 Ambon mendukung permasalahan ini. Pembelajaran IPS masih didominasi oleh metode konvensional berupa hafalan dan penggunaan buku teks sebagai satu-satunya sumber belajar. Dari 21 siswa, hanya 7 siswa (30%) yang mencapai nilai KKM sebesar 60, sementara 16 siswa lainnya harus mengikuti remedial. Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi dalam pembelajaran untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti Canva. Canva adalah aplikasi desain grafis yang dirancang untuk memudahkan pengguna dalam membuat berbagai desain visual, seperti poster, infografis, presentasi, dan lainnya (Widodo et al., 2023). Dengan fitur-fitur yang menarik, Canva memungkinkan pengguna untuk mengakses template yang bervariasi dan mudah disesuaikan sesuai kebutuhan pembelajaran.

Menurut Widayanti et al. (2021), penggunaan Canva dalam proses pembelajaran memiliki banyak manfaat. Salah satunya adalah daya tarik visualnya yang mampu menarik perhatian siswa, sehingga meningkatkan keterlibatan mereka dalam kegiatan belajar. Selain itu, Canva menyediakan kemudahan dalam menyampaikan materi pembelajaran secara kreatif, membuat siswa lebih antusias untuk memahami konsep yang diajarkan.

Penggunaan Canva juga dapat membantu guru menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. Tampilan visual yang menarik dapat merangsang siswa untuk lebih fokus dan terlibat dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman siswa terhadap materi yang kompleks.

Dengan memanfaatkan Canva, siswa tidak hanya belajar secara pasif, tetapi juga diajak untuk berpikir kreatif dan kritis. Kemampuan ini sangat relevan dalam membekali siswa menghadapi tantangan di era digital. Selain itu, pembelajaran berbasis Canva juga memiliki potensi untuk diaplikasikan dalam berbagai konteks pembelajaran lain, menjadikannya sebagai media yang fleksibel dan efektif. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas penggunaan Canva dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS di sekolah dasar. Temuan penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan metode pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan kebutuhan siswa di abad ke-21.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi-eksperimen, yang memungkinkan adanya kelompok kontrol meskipun tidak sepenuhnya dapat mengendalikan faktor luar yang mungkin memengaruhi hasil penelitian. Metode quasi-eksperimen dipilih karena tidak melibatkan

penugasan acak, melainkan menggunakan kelompok yang telah ada sebelumnya. Desain yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design*, di mana kelompok eksperimen dan kelompok kontrol ditentukan tanpa prosedur pengacakan (Sugiyono, dalam Rukminingsih et al., 2020). Dalam desain ini, kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan Canva, sementara kelompok kontrol menggunakan metode konvensional. Pengukuran hasil belajar dilakukan melalui pretest dan posttest pada kedua kelompok, dengan skema O1 X O2 untuk kelompok eksperimen dan O3 O4 untuk kelompok kontrol, di mana O1 dan O3 adalah pretest, O2 dan O4 adalah posttest, dan X adalah perlakuan menggunakan Canva. Desain ini bertujuan untuk membandingkan efektivitas pembelajaran berbasis Canva terhadap metode konvensional dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan Canva dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Al-Fatah 1 Ambon pada materi "Karakteristik Geografis Indonesia sebagai Negara Kepulauan/Maritim dan Agraris." Penelitian melibatkan dua kelas, yaitu kelas V1 sebagai kelas eksperimen yang menggunakan Canva dalam pembelajaran, dan kelas V2 sebagai kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional. Langkah awal penelitian dimulai dengan melakukan validasi butir soal yang akan digunakan untuk mengukur hasil belajar. Validasi ini dilakukan untuk memastikan bahwa instrumen yang digunakan telah sesuai dengan tujuan penelitian dan mampu mengukur kemampuan siswa secara akurat.

Setelah instrumen soal dinyatakan valid, dilakukan tes awal (pretest) pada kedua kelas untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan. Tes awal ini terdiri dari 19 soal pilihan ganda yang harus diselesaikan siswa dalam waktu 60 menit atau satu jam pelajaran. Sebelum tes dimulai, peneliti memberikan instruksi terkait tata cara pengerjaan soal, memastikan siswa memahami instruksi tersebut, serta memberikan kesempatan untuk bertanya apabila ada hal yang kurang jelas. Tes pretest ini dilaksanakan pada hari Senin, 1 Agustus 2024.

Setelah empat kali pertemuan menggunakan metode pembelajaran yang telah dirancang, peneliti melaksanakan tes akhir (posttest) kepada kedua kelas. Tes ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan hasil belajar siswa, khususnya pada kelas eksperimen (V1) yang mendapatkan perlakuan menggunakan Canva dibandingkan dengan kelas kontrol (V2). Tes akhir dilakukan menggunakan format soal yang sama dengan pretest untuk menjaga konsistensi pengukuran.

Hasil penelitian ini disajikan dalam bentuk tabel dan grafik yang merekapitulasi perbandingan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, baik sebelum maupun sesudah perlakuan. Data ini memberikan gambaran tentang efektivitas penggunaan Canva dalam meningkatkan hasil belajar siswa, serta menjadi bahan evaluasi untuk pengembangan pembelajaran berbasis teknologi di masa depan.

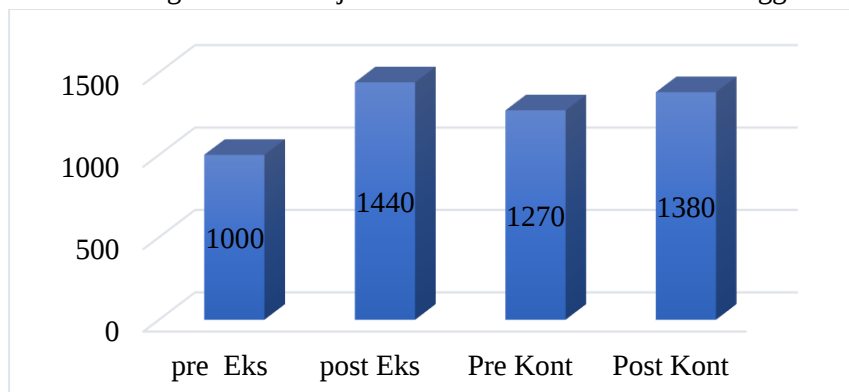
Tabel 2. Rekapitulasi Nilai Perbandingan *Pretest* Dan *Posttest* kelas eksperimen dan kontrol

Nilai Tes <i>Pretest</i>	Kelas Eksperime	Kelas Kontrol
Jumlah Nilai	1000	1270
Nilai Rata-Rata	47	60
Nilai Tes <i>Posttest</i>	Kelas Esperimen	Kelas Kontrol
Jumlah Nilai	1440	1380
Nilai Rata-Rata	68	65
Peningkatan	20	12

Berdasarkan tabel perbandingan di atas antara kelas eksperimen yang menggunakan Canva dan kelas kontrol yang menerapkan metode konvensional, terlihat adanya peningkatan pembelajaran yang signifikan pada kelas eksperimen. Pada tes *pretest*, kelas eksperimen memperoleh jumlah nilai 1000 dengan rata-rata 47, sementara kelas kontrol mencatat jumlah nilai 1270 dengan rata-rata 60. Setelah diberikan perlakuan, pada tes *posttest*, kelas eksperimen mencapai nilai total 1440 dengan rata-rata 68, sedangkan

kelas kontrol mendapatkan jumlah nilai 1380 dengan rata-rata 65. Peningkatan nilai pada kelas eksperimen mencapai 20, sementara kelas kontrol mengalami peningkatan sebesar 12.

Grafik 1. Perbandingan Hasil Belajar Siswa Sebelum dan Sesudah Penggunaan Canva



Grafik di atas menunjukkan bahwa penggunaan *Canva* dalam pembelajaran memberikan dampak positif yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari peningkatan jumlah nilai dan rata-rata hasil *posttest* di kelas eksperimen, yang menggunakan *Canva* sebagai media pembelajaran, dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa *Canva* mampu membantu siswa memahami materi dengan lebih efektif, sehingga hasil belajar mereka menjadi lebih baik.

Tujuan dalam penelitian ini adalah agar peneliti dapat mengetahui bagaimana penerapan *canva* pada proses pembelajaran IPS berpengaruh Terhadap Hasil Belajar Siswa kelas V1 SD Al-Fatah 1 Ambon pada materi karakteristik geografis negara Indonesia sebagai negara kepulauan/maritim dan agraris. Hasil analisis data menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan *canva* berpengaruh secara signifikan, setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan *canva* dari 21 siswa mengalami peningkatan yaitu pada tes awal sebelum diberikan perlakuan hanya 6 siswa yang nilainya memenuhi nilai KKM sedangkan 15 siswa nilainya belum memenuhi KKM dengan nilai rata-rata 47. Setelah diberikan perlakuan terhadap hasil belajar siswa, mengalami peningkatan dari 21 siswa hanya 3 siswa yang nilainya belum memenuhi KKM sedangkan 19 siswa nilainya memenuhi KKM, dengan nilai rata-rata sebesar 68. Hal ini menunjukkan bahwa nilai siswa mengalami peningkatan setelah dilakukan perlakuan dengan menggunakan *canva*.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti, ditemukan bahwa siswa mampu memahami materi yang disampaikan oleh guru melalui penggunaan *Canva*. Siswa dapat dengan mudah memahami penjelasan guru, mengingat informasi yang diberikan, serta lebih bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan teori kerucut pengalaman (*Cone of Experience*), bahwa 50 persen pengetahuan atau pengalaman belajar diperoleh dari indra penglihatan dan pendengaran. Multimedia yang menggabungkan indra manusia memudahkan pencapaian kompetensi dan pemahaman siswa.

Uji pertama yang dilakukan adalah uji normalitas, berdasarkan nilai uji *Shapito-Wilk* diperoleh nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen berturut-turut 0.124 dan 0,493, sedangkan nilai *pretest* dan *posttest* kelas kontrol 0.156 dan 0.119. Semua nilai yang diperoleh lebih tinggi dari nilai taraf signifikan 0.05 sehingga data berdistribusi normal. Setelah memastikan normalitas data, langkah berikutnya adalah uji homogenitas untuk memeriksa apakah varians antara kelompok sampel adalah homogen. Uji *Levene* dilakukan untuk mengetahui homogenitas data, data yang digunakan adalah nilai *posttest* kelas eksperimen dan nilai *posttest* kelas kontrol, sehingga uji analisis diperoleh nilai *Besad on mean sig* 0.969 > 0.05 sehingga dapat disimpulkan *posttest* dari kedua kelompok homogen. Dengan data yang sudah terbukti normal dan homogen, kemudian dilaksanakan uji-t untuk menilai pengaruh *Canva* terhadap hasil belajar siswa. Hasil uji-t menunjukkan nilai sig (2-tailed) sebesar 0.000 < 0.05. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh

signifikan dari penggunaan *Canva* terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS, khususnya pada materi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/maritim dan agraris.

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Canva* dalam pembelajaran IPS berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa, khususnya pada materi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/maritim dan agraris. Sebelum penerapan *Canva*, hanya 6 dari 21 siswa yang mencapai nilai KKM, sementara 15 siswa masih di bawah KKM, dengan nilai rata-rata 47. Setelah penerapan *Canva*, terdapat peningkatan signifikan: hanya 3 siswa yang tidak memenuhi KKM, sedangkan 19 siswa berhasil mencapai KKM, dengan nilai rata-rata meningkat menjadi 68. Peningkatan ini diperkuat oleh hasil uji-t yang menunjukkan nilai sig (2-tailed) sebesar $0.000 < 0.05$. Ini menunjukkan bahwa penggunaan *Canva* memiliki pengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa di kelas V SD Al-Fatah 1 Ambon.

Referensi

- Enggar, Arie Maineny, and Anna Veronica. 2022. "Dokumentasi Asuhan Kebidanan. Buku Ajar Asuhan Kebidanan. Eureka Media Aksara." *dokumen asuhan kebidanan* (2): 1–23.
- Fatahullah, M Mirza. 2016. "Pengaruh Media Pembelajaran Dan Kemampuan Berpikir Kritis Terhadap Hasil Belajar IPS." *Pendidikan Dasar* 7: 237–52.
- Fatahullah, M. M. (2016). Pengaruh Media Pembelajaran Dan Kemampuan Berpikir Kritis Terhadap Hasil Belajar IPS. *PENDIDIKAN DASAR*, 7, 237–252.
- Indrawati. (2018). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran PAI Melalui Penggunaan Media Sirkuit Pintar. *Ideguru*, 2(1), 90–92.
- Ismail, S. (2022). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek "Project Based Learning" Terhadap Hasil Belajar Fisika Peserta Didik Kelas X IPA SMA Negeri 35 Halmahera Selatan Pada Konsep Gerak Lurus". *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(5), 256–269.
- Mulyawati, I., Arini, N. W., & Polina, L. (2022). Pelatihan Media Pembelajaran Canva Dan Padlet Bagi Guru Sd. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 6(1), 170.
- Nathalia Yohana, Ruspanah, R., Lesnussa, A., & Johannes. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kontekstual. *Kognisi : Jurnal Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar*, 1(2), 42–46. <https://doi.org/10.56393/kognisi.v1i2.881>
- Permatasari, P. A. dan R. I. (2020). Pengaruh pendidikan dan kompensasi terhadap kinerja divisi new product development (npd) pada pt. Mayora indah Tbk. *Jurnal Ilmiah M-Progress*, 10(2), 174–184.
- Salamor, L. (2018). Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar Melalui Implementasi Model Pembelajaran Sosial Inkuiri. *Jurnal Pedagogika Dan Dinamika Pendidikan*, 4(2), 87–95.
- Salamor, L. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Ruang Guru Berbantuan Zoom Cloud Meeting Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Research and Development Journal of Education*, 8(1), 80.
- Saman, A., Umar, N. F., Bakhtiar, M. I., & Harun, A. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Canva untuk membuat Media Bimbingan dan Konseling. *CARADDE: Jurnal ...*, 4(1), 270–276.
- Sintang, K. (2014). Analisis Kemampuan Pedagogik Guru Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *Vox Edukasi*, 5(1), 56–65.
- Sugiarto. (2016). Analisis Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Matematika Siswa yang Belajar Menggunakan Google Classroom. *Jurnal Multidisiplin Madani (MUDIMA)*, 4(1), 1–23.
- Sukardi, A. D., Susilo, H., & Zubaidah, S. (2015). (2015). No Title.). *Pengaruh Pembelajaran Reciprocal Teaching Berbantuan Peta Pikiran (Mind Map) Terhadap Kemampuan Metakognitif Dan Hasil Belajar Siswa SMA*, 3(81–89).
- Widayanti, Lilis, Adriani Kala'lembang, 2021. (2021). No Title. *Edukasi Pembuatan Desain Grafis Menarik Menggunakan Aplikasi Canva.*, 2, 92.

Widodo, P. E., & Bariyyah, I. Q. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Canva Berbasis Ajaran Tamansiswa Tri-N Bertemakan Kearifan Lokal Pada Materi Wirausaha. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 08, 270–272.