



Pengaruh Video Pembelajaran Berbasis *Canva* Terhadap Hasil Belajar IPAS Materi Atmosfer Bumi Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Yayan Nuryanti¹, Imas Junarsih², Yadi Heryadi³

^{1,2,3}Universitas Setia Budhi Rangkasbitung

- nuryantiyayan9@gmail.com¹, imasjunarsih02@gmail.com², heryadi.yadi@gmail.com³

Article Info

Article History

Received: 16-12-2024

Revised: 11-01-2025

Accepted: 31-01-2025

Kata kunci:

Canva, video pembelajaran, hasil belajar, IPAS, atmosfer bumi, sekolah dasar

Abstract

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mendorong transformasi dalam strategi pembelajaran di sekolah dasar, khususnya melalui pemanfaatan media digital seperti *Canva*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan video pembelajaran berbasis *Canva* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) materi atmosfer bumi di kelas V Sekolah Dasar Negeri 1 Malabar. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi eksperimen dan model non-equivalent control group design. Subjek penelitian terdiri dari 60 siswa yang dibagi ke dalam kelompok eksperimen dan kontrol. Instrumen yang digunakan adalah tes hasil belajar berupa soal pilihan ganda yang telah divalidasi. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan video pembelajaran berbasis *Canva* dengan yang menggunakan metode konvensional, dengan nilai signifikansi ($0,00 < 0,05$). Temuan ini menunjukkan bahwa video pembelajaran berbasis *Canva* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, serta pemahaman siswa terhadap konsep-konsep abstrak dalam materi atmosfer bumi. Penelitian ini memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran digital yang menarik dan interaktif, serta mendukung proses belajar yang lebih bermakna di era digital.

Abstract

The development of information and communication technology has driven a transformation in learning strategies in elementary schools, especially through the use of digital media such as *Canva*. This study aims to determine the effect of the use of *Canva*-based learning videos on student learning outcomes in the subject of Natural and Social Sciences (IPAS) earth atmosphere material in grade V of State Elementary School 1 Malabar. The research uses a quantitative approach with a quasi-experimental design and a non-equivalent control group design model. The study subjects consisted of 60 students who were divided into experimental and control groups. The instrument used is a learning outcome test in the form of multiple choice questions that have been validated. The results of the data analysis showed that there was a significant difference between the learning outcomes of students who used *Canva*-based learning videos and those who used conventional methods, with a significance value ($0.00 < 0.05$). These findings show that *Canva*-based learning videos are effective in improving student learning outcomes, as well as students' understanding of abstract concepts in Earth's atmospheric material. This research contributes to the development of interesting and interactive digital learning media, as well as

supporting a more meaningful learning process in the digital era.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, termasuk di tingkat Sekolah Dasar (SD). Salah satu inovasi yang muncul adalah penggunaan media pembelajaran berbasis digital, seperti aplikasi Canva, untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Canva memungkinkan pembuatan materi pembelajaran yang menarik secara visual dan interaktif, yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Juliantini, 2022).

Permasalahan yang terjadi di sekolah dasar adalah rendahnya tingkat pemahaman siswa terhadap konsep atmosfer bumi, yang tercermin dari nilai ulangan harian dan hasil asesmen sumatif yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) di banyak sekolah. Selain itu, keterbatasan penggunaan media pembelajaran digital di ruang kelas masih menjadi kendala, baik karena kurangnya pelatihan guru dalam pemanfaatan teknologi, maupun minimnya fasilitas pendukung seperti perangkat dan koneksi internet yang stabil. Pembelajaran yang masih didominasi oleh metode ceramah konvensional menyebabkan kurangnya keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar, khususnya pada materi-materi yang bersifat abstrak dan ilmiah seperti atmosfer bumi.

Beberapa penelitian telah mengkaji efektivitas penggunaan Canva dalam pembelajaran di SD. Misalnya, penelitian oleh Kurniawan et al., (2024) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SD. Penelitian lain menurut Hapsari & Zulherman (2021), juga menemukan bahwa penggunaan media audio visual berbasis Canva dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS di SD. Selain itu, Mengembangkan media video animasi berbasis Canva yang efektif dalam

meningkatkan motivasi belajar siswa. Namun, sebagian besar penelitian tersebut fokus pada materi Ilmu Pengetahuan Sosial dan tidak secara spesifik mengkaji materi atmosfer bumi dalam IPAS. Materi atmosfer bumi merupakan topik yang kompleks dan abstrak, sehingga memerlukan pendekatan pembelajaran yang inovatif dan menarik agar siswa dapat memahaminya dengan baik (Andriani, 2019).

Oleh karena itu, diperlukan penelitian yang secara spesifik mengkaji pengaruh penggunaan video pembelajaran berbasis Canva terhadap hasil belajar siswa pada materi atmosfer bumi di kelas V SD. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baru dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa masa kini.

Berdasarkan latar belakang tersebut, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan video pembelajaran berbasis Canva terhadap hasil belajar siswa pada materi atmosfer bumi di kelas V Sekolah Dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis quasi eksperimen dan desain *non-equivalent control group design*. Menurut Sugiyono (2017), *non-equivalent control group design* termasuk dalam desain kuasi eksperimen di mana terdapat dua kelompok (kelompok eksperimen dan kelompok kontrol) yang tidak dipilih secara acak (*non-random*), namun keduanya diberi *Pretest* dan *Posttest* untuk melihat pengaruh dari perlakuan/intervensi yang diberikan kepada kelompok eksperimen. Desain ini melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan berupa video pembelajaran berbasis Canva dan kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Desain ini dipilih karena tidak memungkinkan peneliti untuk mengacak pembagian kelas, namun masih dapat digunakan untuk mengukur efektivitas perlakuan terhadap

variabel terikat (Abraham & Supriyati, 2022). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri 1 Malabar, yang terdiri dari dua kelas. Satu kelas ditetapkan sebagai kelompok eksperimen dan satu kelas lainnya sebagai kelompok kontrol. Pemilihan sampel dilakukan menggunakan teknik *purposive sampling* dengan pertimbangan kesetaraan (Lenaini, 2021). Sampel dalam penelitian ini sebanyak 60 siswa, masing-masing 30 siswa untuk kelompok eksperimen dan 30 siswa untuk kelompok kontrol. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar. Tes ini divalidasi terlebih dahulu oleh ahli materi dan diuji cobakan untuk mengukur validitas dan reliabilitasnya (Fathoni, 2019). Tes diberikan dua kali, yaitu *Pretest* sebelum perlakuan dan *Posttest* setelah perlakuan, baik pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol (Ahmad, 2020). Tujuan *Pretest* adalah untuk mengetahui kemampuan awal siswa, sedangkan *Posttest* digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar setelah perlakuan (Aisyah et al., 2023). Data hasil belajar siswa dianalisis secara kuantitatif menggunakan uji statistik parametrik, yaitu uji-t (*independent sample t-test*) untuk mengetahui perbedaan rata-rata hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Sebelumnya dilakukan uji prasyarat berupa uji normalitas dengan metode Kolmogorov-Smirnov dan uji homogenitas varians dengan metode Levene untuk memastikan bahwa data memenuhi asumsi uji parametrik. Analisis data dilakukan dengan bantuan perangkat lunak statistik SPSS.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan video pembelajaran berbasis Canva terhadap hasil belajar IPAS materi atmosfer bumi pada siswa kelas V SDN 1 Malabar. Deskripsi data yang diperoleh dari hasil *Pretest* dan *Posttest* siswa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dianalisis secara statistik. Subjek penelitian terdiri dari dua kelompok, yaitu: Kelompok eksperimen: diberikan pembelajaran menggunakan video berbasis

Canva. Dan Kelompok kontrol: diberikan pembelajaran konvensional (ceramah dan buku paket). Masing-masing kelompok terdiri dari 30 siswa. Tes hasil belajar diberikan sebelum (*Pretest*) dan sesudah perlakuan (*Posttest*).

A. Deskripsi Data

1. Rata-rata Hasil Belajar

Rata-rata hasil belajar digunakan untuk mengetahui tingkat pencapaian belajar siswa secara keseluruhan.

Tabel 1. Rata-rata Hasil Belajar Siswa (*Pretest* dan *Posttest*)

Statistics				
	<i>Pretest</i> Kontrol	<i>Posttest</i> Kontrol	<i>Pretest</i> Eksperimen	<i>Posttest</i> Eksperimen
N Valid	30	30	30	30
Missing	0	0	0	0
Mean	64.07	66.70	65.10	75.00

Dari tabel di atas, terlihat bahwa baik kelompok eksperimen maupun kontrol mengalami peningkatan hasil belajar setelah perlakuan. Namun, peningkatan pada kelompok eksperimen yang menggunakan video berbasis Canva lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol.

B. Uji Hipotesis

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data hasil belajar siswa pada masing-masing kelompok memiliki distribusi normal, sebagai syarat utama penggunaan uji statistik parametrik. Uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa data berdistribusi normal ($p > 0,05$):

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
<i>Pretest_Kontrol</i>	.106	30	.200*	.975	30	.695

Posttest_Kontrol	.115	30	.200*	.977	30	.728
Pretest_Eksperimen	.102	30	.200*	.963	30	.371
Posttest_Eksperimen	.136	30	.166	.951	30	.182
<p>*. This is a lower bound of the true significance. a. Lilliefors Significance Correction</p>						

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk, diketahui bahwa seluruh nilai signifikansi (Sig.) untuk *Pretest* dan *Posttest* pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen > 0,05. Nilai Sig. tertinggi pada Shapiro-Wilk adalah 0,728 dan yang terendah adalah 0,182. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data dari masing-masing kelompok berdistribusi normal karena tidak ada nilai Sig.< 0,05.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk memastikan bahwa data dari kedua kelompok memiliki varians yang setara, agar hasil uji perbedaan rata-rata dapat diinterpretasikan dengan lebih valid.

Tabel 3. Pretest (Eksperimen dan Kontrol)

Test of Homogeneity of Variance				
	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
NILAI Based on Mean	.219	1	58	.641
Based on Median	.217	1	58	.643
Based on Median and with adjusted df	.217	1	57.605	.643
Based on trimmed mean	.264	1	58	.610

Berdasarkan output data pada Uji Homogenitas Variansi data *Pretest* diatas, dapat diketahui bahwa nilai signifikansi (Sig.) Based on Mean, yakni 0,641, nilai signifikansi (Sig.) Based on Median, yakni 0,643, nilai signifikansi (Sig.) Based on Median and with adjusted df, yakni 0,643, dan nilai signifikansi (Sig.) Based on trimmed mean, yakni 0,610. Maka, nilai signifikansi (Sig.) lebih besar daripada taraf signifikansi (α) = 0,05. Sehingga, menurut dasar kriteria pengambilan keputusan dapat

disimpulkan bahwa kedua varians seluruh data *Pretest* adalah bersifat homogen (sama).

Tabel 4. Postest (Eksperimen dan Kontrol)

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
NILAI	Based on Mean	.195	1	58	.661
	Based on Median	.071	1	58	.791
	Based on Median and with adjusted df	.071	1	57.388	.791
	Based on trimmed mean	.157	1	58	.694

Berdasarkan output data pada Uji Homogenitas Variansi data Postest diatas, dapat diketahui bahwa nilai signifikansi (Sig.) Based on Mean, yakni 0,661, nilai signifikansi (Sig.) Based on Median, yakni 0,791, nilai signifikansi (Sig.) Based on Median and with adjusted df, yakni 0,791, dan nilai signifikansi (Sig.) Based on trimmed mean, yakni 0,694. Maka, nilai signifikansi (Sig.) lebih besar daripada taraf signifikansi (α) = 0,05. Sehingga, menurut dasar kriteria pengambilan keputusan dapat disimpulkan bahwa kedua varians seluruh data postest adalah bersifat homogen (sama) dan hasilnya dapat diterima.

Mengacu pada output uji homogenitas variansi pada *Pretest* dan postest kedua varians, dapat diketahui bahwa nilai signifikansi (Sig.) > 0,05. Maka, dapat disimpulkan bahwa kedua varians data *Pretest* dan *postest* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen (sama). Dengan demikian, maka salah satu syarat (tidak mutlak) dalam uji independent t-test sudah terpenuhi.

3. Uji Hipotesis (Uji-t)

Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol, dilakukan uji-t independen. Hasilnya disajikan pada tabel berikut:

Tabel 5. Hasil Uji T

Independent Samples Test										
			Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					
			F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference
Nilai	Equal variances assumed								Lower	Upper
	Equal variances assumed	.195	.661	5.757	58	.000	8.300	1.442	5.414	11.186
	Equal variances not assumed			5.757	57.810	.000	8.300	1.442	5.414	11.186

Hasil uji-t menunjukkan bahwa nilai signifikansi adalah $0,000 < 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan video pembelajaran berbasis Canva dengan yang menggunakan metode konvensional. Ini menunjukkan bahwa penggunaan video pembelajaran berbasis Canva memberikan pengaruh positif dan efektif meningkatkan hasil belajar siswa.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan video pembelajaran berbasis Canva memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada materi atmosfer bumi di kelas V Sekolah Dasar. Hal ini dibuktikan dari peningkatan skor rata-rata *Posttest* yang lebih tinggi pada kelompok eksperimen dibandingkan kelompok kontrol, serta hasil uji-t yang menunjukkan signifikansi ($p < 0,05$). Dengan demikian, pertanyaan penelitian terjawab bahwa media video pembelajaran berbasis Canva efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS, khususnya pada materi atmosfer bumi.

Secara pedagogis, peningkatan ini dapat dijelaskan melalui pendekatan teori *multimedia learning* yang dikemukakan oleh Chaeruman & Saputra, (2021) yang

menyatakan bahwa kombinasi teks, gambar, animasi, dan suara secara simultan dapat memperkuat proses encoding informasi dalam memori jangka panjang siswa. Canva, sebagai platform desain visual yang memungkinkan integrasi berbagai elemen multimedia, mendukung teori ini dengan menyajikan materi dalam bentuk video edukatif yang mudah dipahami siswa sekolah dasar. Visualisasi yang menarik membantu siswa dalam memahami konsep-konsep abstrak seperti lapisan atmosfer, fungsi ozon, dan fenomena cuaca, yang sulit dijelaskan secara verbal (Baihaqi & Fadly, 2024).

Temuan penelitian ini juga sejalan dengan studi-studi sebelumnya. Misalnya, penelitian Iskandar & Rasmitadila, (2024) menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Canva dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Penelitian Aris et al.,(2024) juga menemukan bahwa penggunaan media audio-visual dari Canva efektif dalam pembelajaran IPAS. Namun, penelitian ini melengkapi studi-studi tersebut dengan fokus yang lebih spesifik pada materi atmosfer bumi dan dengan pendekatan berbasis video, bukan hanya desain gambar statis atau presentasi.

Lebih lanjut, hasil penelitian ini memberikan kontribusi teoretis terhadap model pembelajaran berbasis teknologi digital yang konstruktivis. Dalam konteks ini, siswa bukan hanya sebagai penerima informasi pasif, tetapi aktif membangun pengetahuan melalui pemrosesan visual dan audio. Hal ini selaras dengan pandangan Vygotsky tentang pentingnya *scaffolding* visual untuk mendukung perkembangan zona proksimal siswa dalam memahami materi ilmiah (Vygotsky, 1978). Implikasi praktis dari temuan ini menunjukkan bahwa guru perlu mempertimbangkan penggunaan media digital kreatif seperti Canva sebagai bagian dari strategi pembelajaran rutin di kelas, terutama pada materi yang bersifat visual dan abstrak.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan video pembelajaran berbasis Canva memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan hasil belajar terhadap materi atmosfer bumi pada pembelajaran IPAS di kelas V sekolah dasar negeri 1 Malabar. Media ini mampu menghadirkan pembelajaran yang lebih kontekstual dan menarik melalui visualisasi yang mendukung konstruksi pengetahuan siswa secara lebih efektif. Temuan ini menjawab pertanyaan penelitian bahwa strategi pembelajaran berbasis video digital interaktif, seperti yang dikembangkan melalui Canva, merupakan pendekatan yang relevan dan potensial untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam memahami materi-materi yang bersifat abstrak dan ilmiah di tingkat pendidikan dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Abraham, I., & Supriyati, Y. (2022). Desain Kuasi Eksperimen Dalam Pendidikan: Literatur Review. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3), 2476–2482. <https://doi.org/10.58258/jime.v8i3.3800>
- Andriani, E. Y. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Tingkat Tinggi dan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(1), 31–36.
- Aris, Basri, & Muhammad Yany. (2024). Pengaruh Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *BEGIBUNG: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(2), 53–63. <https://doi.org/10.62667/begibung.v2i2.99>
- Baihaqi, I., & Fadly, A. (2024). Optimalisasi Penggunaan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kreativitas dan Kualitas Pembelajaran Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah 22 Pamulang, 2464–2470.
- Chaeruman, U. A., & Saputra, S. D. (2021). 12 Prinsip Multimedia menurut Richard E. Mayer dalam Cognitive Theory of Multimedia Learning, (August). <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.22508.69761>
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal*

Basicedu, 5(4), 2384–2394. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>

Iskandar, N. M., & Rasmitadila. (2024). Peningkatan Kualitas Pembelajaran melalui Evaluasi yang Efektif: Tinjauan Terhadap Praktik dan Metode Evaluasi. *Karimah Tauhid*, 3(2), 2270–2287. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i2.11945>

Juliantini, N. K. (2022). Besarnya Pengaruh Era Digital Terhadap Dunia Pendidikan Khususnya di Indonesia. *Ganesha University of Education*, (November), 1–7.

Kurniawan, A. A., Rahmawati, N. D., & Dian, K. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Canva terhadap Hasil Belajar IPAS pada Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(2), 179–187. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i2.466>

Lenaini, I. (2021). Teknik Pengambilan Sampel Purposive Dan Snowball Sampling. *HISTORIS: Jurnal Kajian, Penelitian & Pengembangan Pendidikan Sejarah*, 6(1), 33–39.

Lev S Vygotsky. (1978). *Mind in society (M. Cole, V. John-Steiner, S. Scribner, & E. Souberman, Eds.)*. MA: Harvard University Press. Cambridge.

Mukhamad Fathoni, M. P. I. (2019). *Teknik Pengumpulan Data Penelitian*. *Jurnal Keperawatan*.

saifuddin ahmad. (2020). Literasi Jurnal Kajian Keislaman Multi-Perpektif. *Jurnal Kajian Keislaman Multi Perspektif*, 1(1), 1–22.

Siregar Aisyah, N., Harahap Royani, N., & Harahap Sari, H. (2023). Hubungan Antara Pretest dan Posttest dengan Hasil Belajar Siswa Kelas VII B Di MTS Alwashliyah Pantai Cirebon. *Edunomika*, 07(01), 2–3.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung: Alfabeta.