

Pengaruh Pembelajaran Canva Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar

Oleh:
Salma Rohmadani,
Dosen pembimbing: Niko Fedyanto, S. S., M.A.
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas Muhammadiyah Sidoarjo
Mei 2026

Pendahuluan

Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan abad ke-21 menjadi kebutuhan penting untuk mendukung pembelajaran yang kreatif dan terpusat pada siswa. Berdasarkan teori Jean Piaget siswa kelas V berada pada tahap operasional konkret yang sangat membutuhkan dukungan visual dalam proses belajar. Salah satu media digital yang dapat digunakan adalah Canva, pembuatan materi visual menarik seperti poster, infografis, dan presentasi. Pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran inovatif yang berpotensi meningkatkan kreativitas siswa serta menjadi solusi dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan relevan dengan tuntutan era digital.

Rumusan Masalah

- Bagaimana pengaruh penggunaan Canva terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas V SD?
- Sejauh mana efektivitas Canva sebagai media pembelajaran visual inovatif?
- Bagaimana Canva dapat diintegrasikan dalam pembelajaran kognitif di SD?

Tujuan Penelitian

- Menganalisis pengaruh Canva terhadap hasil belajar kognitif siswa
- Menyediakan bukti empiris efektivitas Canva di SD
- Mengetahui peran Canva sebagai media pembelajaran kognitif

Gap Penelitian

Nama Peneliti	Judul Artikel	Hasil
Hayu (2024)	Pengaruh Penggunaan Aplikasi Canva dalam Pembuatan Komik terhadap Kreativitas Siswa Sekolah Dasar	Penggunaan Canva dalam pembuatan komik efektif meningkatkan kreativitas siswa sekolah dasar melalui produk visual yang menarik.
Agustiyani (2024)	Penggunaan Media Canva sebagai Media Pembelajaran di Sekolah Dasar: Tinjauan Literatur	Canva banyak dimanfaatkan dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar, literasi digital, serta hasil belajar siswa melalui media visual interaktif.
Nurjanah (2025)	Meningkatkan Pemikiran Kreatif Matematika Siswa Sekolah Dasar melalui Penceritaan Digital dengan Bantuan Canva	Penggunaan Canva berbasis digital storytelling mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa, khususnya dalam pembelajaran matematika.

■ Research GAP

Penelitian terkait penggunaan Canva masih terbatas pada konteks tertentu dan lebih banyak fokus pada motivasi serta hasil belajar, sehingga penelitian yang secara khusus dan empiris meneliti pengaruhnya terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas V sekolah dasar masih minim.

Metode Penelitian

- **Pendekatan & Jenis:** Kuantitatif eksperimen/kuasi-eksperimen
- **Populasi Penelitian** : Seluruh siswa kelas 5 sekolah dasar
- **Sampel** : Kelas eksperimen (Canva) & kelas kontrol (konvensional)
- **Pengumpulan data** : One-group pretest-posttest/Nonequivalent Control Group
- **Analisis Data:**
 - 1) Analisis deskriptif (mean)
 - 2) Uji normalitas dan homogenitas
 - 3) Rubrik penilaian
 - 4) Uji hipotesis

Hasil

Data penelitian dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu analisis deskriptif untuk mengetahui gambaran umum hasil belajar kognitif siswa berdasarkan nilai rata-rata, dilanjutkan dengan uji normalitas menggunakan metode Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk berbantuan SPSS untuk memastikan distribusi data, serta uji homogenitas. Selanjutnya pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji t sampel berpasangan untuk mengetahui perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest setelah pembelajaran menggunakan Canva.

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan menggunakan metode Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk dengan hasil sebagai berikut:

Data	Metode	Sig	Keterangan
pretest	Shapiro-wilk	0,007	Tidak normal
posttest	Shapiro-wilk	0,301	Normal

Interpretasi:

- Data pretest tidak berdistribusi normal karena nilai signifikansi $< 0,05$
- Data posttest berdistribusi normal karena nilai signifikansi $> 0,05$

Uji Homogenitas

Hasil uji hipotesis menggunakan paired sample t-test adalah sebagai berikut:

Komponen	Nilai
Mean difference	-14,326
T hitung	-23,237
Df	91
Sig(2-tailed)	0,000

Interpretasi:

- Nilai signifikansi $< 0,05$ menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan
- Nilai negatif menunjukkan bahwa nilai posttest lebih tinggi dari pretest

Hasil analisis pretest dan posttest

Hasil Analisis	<i>Pretest</i>	Hasil Analisis	<i>Posttest</i>
Jumlah nilai	6248	Nilai maksimal	7583
Mean	67,9	Mean	82,4
Nilai minimal	60	Nilai minimal	75
Nilai maksimal	65	Nilai maksimal	70

Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan signifikan hasil belajar kognitif siswa setelah penggunaan Canva, ditandai dengan peningkatan jumlah nilai dari 6248 menjadi 7583 serta rata-rata dari 67,9 menjadi 82,4. Peningkatan juga terjadi pada nilai minimum, menunjukkan bahwa seluruh siswa, termasuk yang berkemampuan rendah, mengalami perkembangan. Secara keseluruhan, Canva terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa secara merata.

Pembahasan

Penggunaan media Canva terbukti meningkatkan hasil belajar kognitif siswa secara signifikan, ditunjukkan oleh kenaikan nilai rata-rata dari 67,9 menjadi 82,4 (selisih 14,5 poin) serta perubahan distribusi nilai dari kategori rendah ke tinggi (dari 15% menjadi 67%). Hasil uji statistik memperkuat temuan ini dengan nilai signifikansi 0,000 ($<0,05$) dan effect size 2,42 (kategori besar), yang menunjukkan pengaruh kuat dalam praktik pembelajaran. Peningkatan paling menonjol terjadi pada aspek orisinalitas, menandakan siswa mampu menghasilkan ide yang lebih kreatif dan mandiri. Secara keseluruhan, Canva efektif menciptakan pembelajaran yang interaktif, merata, dan berpusat pada siswa sesuai prinsip Kurikulum Merdeka.

Kesimpulan

Penggunaan media Canva terbukti berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar kognitif siswa, ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata dari 67,9 menjadi 82,4 serta hasil uji hipotesis dengan signifikansi 0,000 ($<0,05$). Temuan ini menunjukkan bahwa Canva efektif meningkatkan hasil belajar kognitif dan mendukung pembelajaran yang lebih aktif, inovatif, dan berpusat pada siswa.

Referensi

- [1] R. M. Ahmad and F. Arkiang, "Journal of Nusantara Education," J. ..., vol. 2, no. April, pp. 64–72, 2021.
- [2] Desi Efani, Aliyah Siti, Elhias Mas, Anggraini Risa, Tahel Fithry, and Ginting Erwin, "Pemanfaatan Teknologi Penggunaan Canva sebagai Sarana Media Pembelajaran Interaktif Di SMK Sinar Husni," J. Pemberdaya. Masy., vol. 2, no. 1, pp. 6–13, 2025.
- [3] U. MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR Asnati and A. Wahdan Wilsa, "PGSD FKIP Universitas Darul Ma'arif Indramayu," vol. 10, 2025.
- [4] M. Y. Sari, N. K. Suarni, and I. G. Margunayasa, "Penerapan Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah," J. Ilm. Univ. Batanghari Jambi, vol. 25, no. 1, p. 546, 2025, doi: 10.33087/jjubj.v25i1.4806.
- [5] I. Nurulpaik and Y. Fitriani, "Media Pembelajaran CANVA untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif pada Materi Poster Siswa Sekolah Dasar : Systematic Literature Review," vol. 14, no. 3, pp. 5501–5510, 2025.
- [6] M. Widiarti, K. Laksono, and M. Amri, "Penggunaan Dampak Positif Terhadap Eksplorasi Kreativitas Literasi Digital Painting Canva Pembelajaran Puisi Kelas 5 SDN Gondek," Cetta J. Ilmu Pendidik., vol. 7, no. 1, pp. 14–21, 2024, doi: 10.37329/cetta.v7i1.2965.
- [7] I. Restu Kurnia and Titin Sunaryati, "Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa," J. Educ. FKIP UNMA, vol. 9, no. 3, pp. 1357–1363, 2023, doi: 10.31949/educatio.v9i3.5579.
- [8] D. Arisanti, S. Suriswo, and M. Maufur, "Penggunaan Media Interaktif Berbasis Canva, Keterampilan Digital Guru dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar," J. Papeda J. Publ. Pendidik. Dasar, vol. 7, no. 2, pp. 206–215, 2025, doi: 10.36232/jurnalpendidikdasar.v7i2.2008.
- [9] V. Media, "Digitalisasi Pendidikan : Integrasi Aplikasi Canva Sebagai Solusi Digital dalam Membantu Guru Sekolah Dasar Merancang Media Visual Interaktif pada Kurikulum Merdeka," pp. 1–8.

Referensi

- [10] N. Hasanati and A. Nashikha, "User Experience Analysis of the Canva Application Using the System Usability Scale (Sus) Method.," *J. Perangkat Lunak*, vol. 5, no. 3, pp. 224–231, 2023, doi: 10.32520/jupel.v5i3.2630.
- [11] & S. Ririn, Kiki, "Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Kreativitas Dan Hasil Belajar Ipa Kelas V Sekolah Dasar," *J. Ilm. Pendidik. Dasar*, vol. 10, no. 01, pp. 399–410, 2025.
- [12] I. Inliati, M. Muhammadiyah, and B. Burhan, "Penggunaan Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa di SDN Kanreapia, Kabupaten Gowa," *Bosowa J. Educ.*, vol. 5, no. 1, pp. 90–96, 2024, doi: 10.35965/bje.v5i1.5307.
- [13] R. Imanulhaq and I. Ichsan, "Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun Sebagai Dasar Kebutuhan Media Pembelajaran," *Waniambey J. Islam. Educ.*, vol. 3, no. 2, pp. 126–134, 2022, doi: 10.53837/waniambey.v3i2.174.
- [14] M. Sirajuddin, U. N. Surabaya, and A. Info, "PENGEMBANGAN MEDIA CANVA UNTUK," vol. 13, no. 4, pp. 1001–1014, 2025.
- [15] R. Zahroh, A. Restian, A. Restian, and P. Ismanto, "Analisis Kreativitas Siswa dalam Membuat Poster Persuasif melalui Media Canva dengan Model Pembelajaran PJBL pada Siswa Kelas 6C SDN Kauman 1 Kota Malang," *J-SES J. Sci. Educ. Stud.*, vol. 4, no. 1, pp. 63–69, 2025, doi: 10.30651/jses.v4i1.26247.
- [16] P. Wahyuni, N. Amaliyah, and Irdalisa, "Pengaruh Model Pembelajaran Pjbl Berbantuan ' Canva ' Terhadap Motivasi Belajar Dan Kreativitas Siswa Pada Materi Ipa (Pelestarian Tumbuhan Dan Hewan)," *DE_JOURNAL (Dharmas Educ. Journal)*, vol. 4, no. 3, pp. 167–178, 2023.
- [17] S. Eti, "Nonequivalent Pretest Posttest Control Group Design .," *J. Penelit. Ilmu Pendidik.*, vol. 8, pp. 54–67, 2015.

Referensi

- [18] E. A. Muhafid, N. M. Solihah, W. Rahmawati, H. N. Azizah, H. Niswah, and A. N. Rakhmat, "Pelatihan Canva sebagai Alternatif Media Pembelajaran Digital Berbasis Paradigma Merdeka Belajar untuk Guru SD Negeri 1 Purwogondo," *Prima Abdika J. Pengabd. Masy.*, vol. 3, no. 3, pp. 214–222, 2023, doi: 10.37478/abdika.v3i3.3092.
- [19] N. F. Mahdiyah, "... media pembelajaran e-komik untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran daring mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti ...," pp. 315–335, 2021.
- [20] K. Aprista et al., "Pengembangan Media Canva dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Tema Kepemimpinan Kelas VI SD Inpres Noelbaki," vol. 4, no. 3, pp. 1194–1202, 2025.
- [21] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung, 2013.

