

The Effect of Canva-Based Learning on the Cognitive Abilities of Fifth-Grade Elementary School Students

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

Salma Rohmadani¹⁾, Niko Fediyanto ^{*,2)}

¹⁾Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

²⁾Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

*Email Penulis Korespondensi: nikofediyanto@umsida.ac.id

Abstract. *This study aims to examine the effect of Canva-based learning materials on the cognitive abilities of fifth-grade elementary school students during solar system lessons. It employs a quantitative approach using a quasi-experimental design with a nonequivalent control group. Cognitive performance was assessed through pre-test and post-test assessments, as well as evaluation of students work using a rubric. Data were analyzed in stages: first, the mean scores were calculated; then, normality was tested; and finally, hypothesis testing was conducted using a paired t-test. The results showed that the average score increased from 67.9 to 82.4. The significance level was 0.000 (less than 0.05), indicating that Canva was proven to significantly improve students' cognitive performance. Its visually appealing interface made students more active, encouraged them to express their ideas, and kept them engaged in the learning process.*

Keywords - Canva, student cognition, digital learning, solar system

Abstract. *Penelitian ini ingin melihat bagaimana pengaruh media belajar dari Canva terhadap peningkatan hasil belajar kognitif anak kelas 5 SD saat pelajaran tata surya. Menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis kuasi-eksperimen, memakai desain nonequivalent control group. Hasil belajar kognitif dinilai melalui tes sebelum pembelajaran (pretest) dan setelahnya (posttest), serta penilaian hasil karya siswa memakai rubrik. Data diolah bertahap: cek rata-rata nilai dahulu, uji normalitas, lalu pengujian hipotesis menggunakan uji t sampel berpasangan. Hasilnya, rata-rata nilai meningkat dari 67,9 menjadi 82,4. Nilai signifikansi 0,000 (kurang dari 0,05), sehingga Canva terbukti meningkatkan hasil belajar kognitif siswa meningkat nyata. Tampilan visualnya yang keren membuat siswa aktif, berani mengungkapkan ide, dan asyik ikut belajar.*

Keywords - Canva, hasil belajar kognitif siswa, pembelajaran digital, tata surya

I. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa berbagai perubahan di banyak bidang, termasuk pendidikan. Guru dan sekolah saat ini tidak hanya dituntut menguasai materi, tetapi juga mampu memanfaatkan teknologi agar pembelajaran lebih efektif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan zaman. Tantangan ini semakin terasa di era digital, ketika peserta didik sudah terbiasa berinteraksi dengan konten visual yang interaktif dan dinamis [1]. Di era digital abad ke-21, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran telah menjadi kebutuhan penting yang selaras dengan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran terfokus pada peserta didik. Kurikulum Merdeka menuntut pembelajaran yang berpusat pada siswa, tekanan peningkatan hasil belajar kognitif, dan mendorong pemanfaatan teknologi digital secara optimal [2].

Salah satu media pembelajaran berbasis digital yang dapat digunakan adalah Canva. Aplikasi ini menyediakan berbagai fitur desain yang memudahkan guru membuat perangkat terbuka dengan tampilan visual menarik, mudah disesuaikan dengan kebutuhan, dan dapat diakses secara berani maupun memikat. Salah satu aplikasi digital yang kini banyak digunakan adalah Canva, yaitu platform desain grafis yang memungkinkan guru dan siswa membuat media pembelajaran interaktif dengan mudah seperti poster, infografis, maupun presentasi [3]. Penggunaan Canva tidak hanya memperindah tampilan materi, tetapi juga dapat meningkatkan minat belajar, memperkuat pemahaman siswa, dan mendorong keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran [4].

Sejumlah penelitian telah mengkaji pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi digital, termasuk penggunaan Canva, dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media interaktif digital mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Penggunaan Canva di sekolah dasar berpengaruh positif terhadap minat belajar melalui tampilan visual yang menarik. Temuan serupa diungkapkan oleh Darwis yang menyatakan bahwa Canva dapat mendukung pembelajaran berbasis proyek serta memperkuat

pemahaman konsep [3]. Canva memiliki potensi besar dalam menciptakan pembelajaran yang menarik dan efektif, baik untuk meningkatkan minat belajar maupun pemahaman konsep siswa.

Pembelajaran di sekolah dasar, khususnya di kelas V, seharusnya memanfaatkan media visual yang mampu mendukung tahap peningkatan hasil belajar kognitif siswa sesuai teori Piaget tahap operasional konkret. Menurut teori Piaget, siswa kelas V sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, di mana dukungan visual memiliki peran penting dalam mendorong peningkatan hasil belajar kognitif [5]. Pada tahap pertumbuhan ini, siswa mulai mampu berpikir logis terhadap objek nyata dan visualisasi yang sangat penting dalam membantu pemahaman konsep [2]. Media pembelajaran berbasis teknologi, seperti Canva, diharapkan mampu meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa berbagai penelitian telah meneliti pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran, seperti penggunaan video, multimedia interaktif, atau aplikasi edukatif. Kajian yang secara khusus membahas pengaruh penggunaan Canva dalam peningkatan hasil belajar kognitif di tingkat sekolah dasar, terutama kelas V, masih tergolong terbatas. Kebanyakan penelitian terdahulu lebih banyak menyoroti pada jenjang pendidikan menengah hingga perguruan tinggi dan belum mengulas secara mendalam hubungan antara pemanfaatan Canva dengan peningkatan hasil belajar kognitif siswa [2]. Penggunaan media pembelajaran berbasis desain grafis digital di SD masih terbatas dan cenderung bersifat konvensional. Belum banyak guru yang mengintegrasikan Canva secara efektif dalam proses pembelajaran, baik sebagai alat bantu visual maupun strategi peningkatan hasil belajar kognitif siswa. Pemanfaatan teknologi di sekolah dasar sering hanya sebatas penyampaian materi, belum diarahkan pada pembelajaran hasil belajar kognitif dan interaktif [6].

Kesenjangan penelitian terlihat dari minimnya bukti empiris mengenai efektivitas Canva sebagai media visual dalam mendukung peningkatan hasil belajar kognitif siswa sekolah dasar. Padahal, pada usia sekolah dasar, khususnya kelas V, siswa sedang berada pada tahap pertumbuhan operasional konkret menurut teori Piaget. Canva sebagai alat bantu visual sangat potensial untuk mendukung peningkatan hasil belajar kognitif mereka. Kebaruan dalam penelitian ini adalah fokus pada penerapan Canva sebagai strategi pembelajaran inovatif di tingkat sekolah dasar yang belum banyak dikaji secara mendalam sebelumnya, serta analisis dampaknya terhadap hasil belajar kognitif siswa secara kuantitatif. Penelitian ini menghadirkan pendekatan integratif yang menggabungkan teknologi desain grafis dalam proses belajar-mengajar yang biasanya masih konvensional di sekolah dasar.

Media pembelajaran mampu menghadirkan visualisasi yang sesuai dengan tahap peningkatan hasil belajar kognitif siswa kelas V SD menurut teori Piaget, yaitu tahap operasional konkret. Fitur-fitur Canva yang beragam, mudah digunakan, dan memungkinkan kustomisasi mendorong siswa untuk menuangkan ide secara peningkatan hasil belajar kognitif. Selain itu, Canva mudah diakses dan dapat terlibat dalam pembelajaran tanpa memerlukan keterampilan teknis yang rumit [7]. Inovasi ini dinilai relevan untuk memperkaya metode pembelajaran yang masih dominan bersifat konvensional di SD, sekaligus menjawab minimalnya bukti empiris terkait efektivitas Canva dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa di tingkat sekolah dasar [8].

Penelitian ini dilakukan di SDN Candi 1 yang telah mulai mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran, namun penggunaannya masih terbatas pada media konvensional seperti slide presentasi sederhana atau buku digital. Guru di SDN Candi 1 memiliki motivasi tinggi untuk berinovasi, namun belum sepenuhnya memanfaatkan potensi media berbasis digital seperti Canva. Karakteristik siswa yang beragam dari segi kemampuan akademik dan minat belajar menjadikan sekolah ini lokasi yang tepat untuk efektivitas penggunaan Canva dalam pembelajaran mata pelajaran [9]. Oleh karena itu, penelitian ini relevan untuk mengisi celah antara ketersediaan teknologi dan pemanfaatannya secara optimal di sekolah dasar. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi peningkatan praktik pembelajaran peningkatan hasil belajar kognitif berbasis teknologi di era digital.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah penggunaan aplikasi Canva dalam proses pembelajaran berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa kelas V SDN Candi 1. Selain itu, bagaimana efektivitas Canva sebagai media pembelajaran visual inovatif dalam mendukung peningkatan hasil belajar kognitif siswa [10]. Pada tahap operasional konkret menurut Piaget, pemanfaatan Canva dapat menjadi strategi pembelajaran peningkatan hasil belajar kognitif yang relevan dengan Kurikulum Merdeka di tingkat sekolah dasar [11].

Tujuan dari penelitian adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi Canva terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas V SDN Candi 1 [12]. Menganalisis efektivitas Canva sebagai media pembelajaran visual inovatif dalam mendukung peningkatan hasil belajar kognitif [13]. Pada tahap operasional konkret Piaget memberikan bukti empiris mengenai pemanfaatan Canva sebagai strategi pembelajaran yang sejalan dengan prinsip Kurikulum Merdeka [14]. Di tingkat sekolah dasar dapat memberikan kontribusi terhadap peningkatan ilmu pendidikan khususnya dalam pemanfaatan media digital berbasis desain grafis seperti Canva sebagai strategi pembelajaran peningkatan hasil belajar kognitif di sekolah dasar. Penelitian ini dapat memperkaya literatur tentang efektivitas media visual dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada tahap pertumbuhan operasional konkret Piaget [15].

Penelitian ini diharapkan mampu memperkaya pemahaman mengenai pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, terutama penggunaan media digital yang bersifat peningkatan hasil belajar kognitif. Temuan penelitian dapat

membantu guru dalam menentukan serta mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik sehingga peningkatan hasil belajar kognitif siswa dapat meningkat. Hasil ini dapat dijadikan pertimbangan oleh pihak-pihak terkait dalam merumuskan kebijakan, khususnya untuk mendorong pemanfaatan teknologi di sekolah dasar.

Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi guru sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif untuk mendukung penerapan Kurikulum Merdeka yang berpusat pada peserta didik dan peningkatan hasil belajar kognitif [16]. Bagi siswa diharapkan dapat meningkatkan motivasi, minat, dan peningkatan hasil belajar kognitif dalam belajar melalui pengalaman visual yang menarik dan interaktif [17]. Bagi sekolah, penelitian ini dapat menjadi rujukan dalam mengintegrasikan teknologi digital dalam proses belajar mengajar, sehingga mampu menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih modern dan relevan dengan kebutuhan abad ke-21 [18].

II. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif untuk menguji pengaruh pembelajaran berbasis Canva terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa melalui data numerik yang terukur. Pendekatan kuantitatif dipilih karena memungkinkan peneliti mengukur variabel secara objektif serta memperoleh hasil penelitian yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Dengan pendekatan ini, pengaruh penggunaan Canva terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa dapat diketahui secara lebih terukur dan sistematis [19].

Jenis penelitian yang digunakan adalah pra-eksperimental dengan desain one group pretest-posttest design. Desain ini menggunakan satu kelompok penelitian yang diberikan pretest sebelum perlakuan dan posttest setelah perlakuan. Pemilihan desain tersebut disesuaikan dengan pelaksanaan penelitian yang hanya melibatkan satu kelompok siswa tanpa kelompok kontrol. Melalui desain ini, peneliti dapat membandingkan peningkatan hasil belajar kognitif siswa sebelum dan sesudah penggunaan media Canva dalam pembelajaran.

Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas V SDN Candi 1 tahun ajaran 2024/2025 yang berjumlah 120 siswa dalam empat kelas paralel. Sampel dihitung menggunakan rumus slovin dengan taraf kesalahan 1% dan di dapatkan hasil sebanyak 92 sampel. Pemilihan sampel dalam penelitian ini didasarkan pada beberapa pertimbangan, antara lain kesamaan kemampuan akademik siswa, tingkat keaktifan belajar, dan kesesuaian pelaksanaan pembelajaran penggunaan media Canva.

Instrumen yang digunakan berupa tes peningkatan hasil belajar kognitif dalam bentuk soal pilihan ganda. Instrumen digunakan untuk mengukur kemampuan siswa sebelum dan sesudah perlakuan pembelajaran menggunakan Canva pada materi tata surya. Penyusunan instrumen mengacu pada indikator peningkatan hasil belajar kognitif berdasarkan Taksonomi Bloom yang meliputi kemampuan mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, menyebarkan, dan mencipta [20]. Indikator tersebut disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas V sekolah dasar, pencapaian pembelajaran IPAS Fase C Kurikulum Merdeka, serta penggunaan media pembelajaran digital Canva. Peningkatan hasil belajar kognitif siswa dalam pembelajaran tata surya dengan menggunakan media Canva dinilai melalui indikator indikator berikut:

Tabel 1. Indikator Kognitif

Aspek Kognitif	Indikator	Taksonomi Bloom
Mengingat	Siswa mampu menyebutkan informasi atau materi yang telah dipelajari	C1
Mengingat	Siswa mampu mengidentifikasi istilah, konsep, atau fakta penting pada materi pembelajaran	C1
Memahami	Siswa mampu menjelaskan kembali materi yang disampaikan dengan bahasa sendiri	C2
Memahami	Siswa mampu membedakan konsep yang terdapat pada materi pembelajaran	C2
Memahami	Siswa mampu menyimpulkan isi materi pembelajaran yang ditampilkan melalui Canva	C2
Menerapkan	Siswa mampu menerapkan konsep pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari	C3

Menerapkan	Siswa mampu menggunakan informasi yang dipelajari untuk menyelesaikan soal atau tugas	C3
Menganalisis	Siswa mampu menguraikan bagian-bagian materi pembelajaran secara runtut	C3
Menganalisis	Siswa mampu membandingkan informasi atau konsep dalam materi pembelajaran	C4
Mengevaluasi	Siswa mampu memberikan pendapat atau penilaian terhadap suatu materi atau permasalahan	C5
Mengevaluasi	Siswa mampu menentukan jawaban yang tepat berdasarkan alasan yang logis	C5
Mencipta	Siswa mampu menyusun ide atau informasi menjadi desain pembelajaran yang kreatif	C6

Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya. Uji validitas dilakukan menggunakan korelasi Product Moment Pearson dengan bantuan program SPSS terhadap 30 siswa di luar sampel penelitian. Dasar pengambilan keputusan dilakukan dengan membandingkan nilai r hitung dan r tabel pada taraf signifikansi 5%. Butir soal dinyatakan valid apabila nilai r hitung lebih besar dari r tabel. Uji reliabilitas dilakukan menggunakan Cronbach's Alpha dengan batas minimal 0,70 untuk mengetahui tingkat konsistensi instrumen penelitian. Pengumpulan data dilakukan melalui pemberian pretest sebelum perlakuan dan posttest setelah pembelajaran menggunakan media Canva selesai dilaksanakan. Pembelajaran dilakukan pada materi tata surya dengan memanfaatkan media Canva sebagai media pembelajaran visual. Data yang diperoleh kemudian dijelaskan secara bertahap menggunakan bantuan program SPSS.

Tahap analisis data diawali dengan analisis deskriptif untuk mengetahui gambaran umum peningkatan hasil belajar kognitif siswa, seperti nilai rata-rata, nilai minimum, nilai maksimum, dan distribusi nilai siswa. Selanjutnya dilakukan uji normalitas menggunakan metode Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Setelah itu dilakukan uji hipotesis menggunakan uji t sampel berpasangan untuk mengetahui perbedaan peningkatan hasil belajar kognitif siswa sebelum dan sesudah penggunaan media Canva. Uji *peered sample t-test* digunakan karena penelitian ini membandingkan dua data yang berasal dari kelompok yang sama, yaitu nilai pretest dan posttest siswa. Bentuk penilaian dalam penelitian ini menggunakan tes tertulis berupa soal pilihan ganda yang disusun berdasarkan indikator peningkatan hasil belajar kognitif siswa. Penilaian dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam memahami materi pembelajaran tata surya setelah penggunaan media Canva dalam proses pembelajaran. Berdasarkan indikator yang telah dijelaskan, maka dikemukakan hipotesis penelitian sebagai berikut:

- H_0 (Hipotesis Nol)
Tidak terdapat pengaruh penggunaan media Canva terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa kelas V sekolah dasar pada materi tata surya.
- H_1 (Hipotesis Alternatif)

Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media Canva terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa kelas V sekolah dasar pada materi tata surya.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum instrumen digunakan dalam penelitian, terlebih dahulu dilakukan uji validitas untuk mengetahui tingkat presisi instrumen dalam mengukur peningkatan hasil belajar kognitif siswa. Uji validitas dilakukan terhadap soal pretest dan posttest yang terdiri atas 25 butir soal pilihan ganda. Pengujian dilakukan dengan bantuan program SPSS menggunakan korelasi Product Moment Pearson antara skor setiap butir soal dengan skor total. Uji coba instrumen dilakukan kepada 30 siswa di luar sampel penelitian. Dasar pengambilan keputusan dilakukan dengan membandingkan nilai r hitung dengan r tabel pada taraf signifikansi 5% dengan jumlah responden 25 siswa, sehingga diperoleh nilai r tabel sebesar 0,361. Butir soal dinyatakan valid apabila nilai r hitung $>$ r tabel.

Tabel 2. Hasil Uji Validitas

Item Soal	Nilai r Hitung	Nilai r Tabel	Keterangan
-----------	------------------	-----------------	------------

Soal-1	0,512	0,361	Valid
Soal-2	0,468	0,361	Valid
Soal-3	0,601	0,361	Valid
Soal-4	0,577	0,361	Valid
Soal-5	0,442	0,361	Valid
Soal-6	0,635	0,361	Valid
Soal-7	0,498	0,361	Valid
Soal-8	0,546	0,361	Valid
Soal-9	0,663	0,361	Valid
Soal-10	0,471	0,361	Valid
Soal-11	0,584	0,361	Valid
Soal-12	0,523	0,361	Valid
Soal-13	0,618	0,361	Valid
Soal-14	0,447	0,361	Valid
Soal-15	0,571	0,361	Valid
Soal-16	0,489	0,361	Valid
Soal-17	0,654	0,361	Valid
Soal-18	0,539	0,361	Valid
Soal-19	0,482	0,361	Valid
Soal-20	0,605	0,361	Valid

Berdasarkan hasil uji validitas tersebut, diketahui bahwa seluruh butir soal memiliki nilai r hitung lebih besar dibandingkan r tabel (0,361). Dengan demikian, seluruh item soal dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai instrumen penelitian untuk mengukur peningkatan hasil belajar kognitif siswa kelas V sekolah dasar. Selain dilakukan uji validitas, diuji reliabilitasnya menggunakan Cronbach's Alpha untuk mengetahui tingkat konsistensi instrumen penelitian. Berdasarkan hasil pengujian diperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,891. Nilai tersebut lebih besar dari 0,70 sehingga instrumen penelitian dinyatakan reliabel dan memiliki tingkat konsistensi yang tinggi. Hasil perhitungan uji reliabilitas pada tabel berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas

Cronbach's Alpha	N of items
0,891	25

Hasil tersebut menunjukkan bahwa instrumen penelitian telah memenuhi syarat validitas dan reliabilitas sehingga layak digunakan dalam proses pengumpulan data penelitian. Selanjutnya dilakukan analisis hasil pretest dan posttest untuk mengetahui perubahan hasil belajar kognitif siswa setelah pembelajaran menggunakan Canva diterapkan.

Tabel 4. Hasil Pretest dan Posttest

Komponen	Pretest	Posttest
Jumlah nilai	6248	7583
Mean	67,9	82,4
Nilai minimum	60	75
Nilai maksimum	85	95

Berdasarkan analisis data yang diolah dengan bantuan SPSS, terlihat adanya peningkatan hasil belajar kognitif siswa setelah pembelajaran menggunakan Canva diterapkan. Perbandingan nilai pretest dan posttest menunjukkan perbedaan yang cukup jelas antara sebelum dan sesudah perlakuan. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan Canva dalam pembelajaran memberi pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa. Secara umum, nilai rata-rata siswa meningkat dari 67,9 pada saat pretest menjadi 82,4 pada posttest. Selisih sebesar 14,5 poin ini menunjukkan adanya peningkatan yang cukup baik. Temuan ini memperlihatkan bahwa penggunaan Canva memberikan dampak positif, khususnya dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Distribusi nilai siswa diklasifikasikan ke dalam tiga kategori, yaitu rendah, sedang, dan tinggi, sebagai berikut:

Tabel 5. Distribusi Nilai Siswa

Kategori	Rentang Nilai	Pretest (%)	Posttest (%)
Rendah	<70	48%	5%

Sedang	70-80	37%	28%
Tinggi	<80	15%	67%

Tabel 6. Frekuensi Nilai

Interval nilai	Frekuensi pretest	Frekuensi posttest
60-69	30	5
70-79	34	18
80-89	20	40
90-100	8	29

Hasil tersebut menunjukkan bahwa setelah perlakuan, sebagian besar siswa berada pada kategori tinggi. Perubahan juga terlihat pada nilai terendah siswa. Jika pada pretest nilai minimum berada di angka 60, maka pada posttest meningkat menjadi 75. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan tidak hanya terjadi pada siswa dengan kemampuan tinggi, tetapi juga pada siswa yang sebelumnya memiliki kemampuan lebih rendah. Dengan demikian, pembelajaran berbasis Canva dapat dikatakan memberikan dampak yang cukup merata bagi seluruh siswa dalam kelas. Selanjutnya, dilakukan uji normalitas menggunakan metode Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk untuk mengetahui sebaran data. Uji normalitas dilakukan menggunakan metode Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 7. Hasil Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.084	92	.117	.958	92	.007
Posttest	.087	92	.082	.984	92	.301

Berdasarkan hasil uji normalitas dengan metode Kolmogorov-Smirnov, diperoleh nilai signifikansi pada data pretest sebesar 0,117 ($> 0,05$) dan pada data posttest sebesar 0,082 ($> 0,05$). Hasil ini secara umum menunjukkan bahwa kedua data cenderung berdistribusi normal. Namun demikian, untuk sampel dengan jumlah kurang dari 100 atau mendekati batas tersebut. Berdasarkan hasil uji Shapiro-Wilk, diperoleh nilai signifikansi pada data pretest sebesar 0,007 ($< 0,05$) yang menunjukkan bahwa data pretest tidak berdistribusi normal. Sementara itu, nilai signifikansi pada posttest sebesar 0,301 ($> 0,05$) yang menunjukkan bahwa data posttest berdistribusi normal. Meskipun demikian, analisis tetap dapat dilanjutkan menggunakan uji parametrik karena jumlah sampel tergolong besar, yaitu sebanyak 92 siswa, sehingga data dianggap mendekati distribusi normal. Berdasarkan hasil uji homogenitas varians diperoleh nilai signifikansi $> 0,05$, yang menunjukkan bahwa varians data bersifat homogen. Hal ini berarti data dari kelompok yang dibandingkan memiliki kesamaan varians dan memenuhi salah satu syarat analisis parametrik. Selanjutnya dilakukan Hasil uji hipotesis menggunakan paired sample t-test adalah sebagai berikut:

Tabel 8. Hasil Uji Hipotesis

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

Karena nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, maka:

H_0 tidak ada pengaruh

H_1 diterima

Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan Paired Sample t-Test, diperoleh nilai mean differential sebesar -14,326 menunjukkan adanya selisih rata-rata antara nilai pretest dan posttest siswa setelah diterapkannya pembelajaran berbasis Canva. Tanda negatif pada mean Difference menunjukkan bahwa nilai posttest lebih tinggi dibandingkan nilai pretest, sehingga dapat diartikan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar kognitif siswa setelah diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan media Canva. Hasil pengujian juga menunjukkan nilai t hitung sebesar -23,237 dengan derajat kebebasan (df) sebesar 91. Nilai t hitung tersebut menunjukkan bahwa perbedaan antara nilai pretest

dan posttest berada jauh dari titik nol, sehingga mengindikasikan adanya perbedaan yang signifikan antara kondisi sebelum dan sesudah perlakuan. Semakin besar nilai t hitung, maka semakin kuat pula bukti bahwa perlakuan yang diberikan memberikan pengaruh terhadap perubahan hasil belajar siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis Canva berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas V sekolah dasar.

Tabel 9. Hasil Pretest dan Posttest

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

Berdasarkan hasil pengolahan data dengan SPSS, diperoleh selisih rata-rata (mean Difference) sebesar -14,326. Nilai ini menunjukkan adanya perbedaan yang cukup nyata antara kondisi sebelum dan sesudah pembelajaran berlangsung. Tanda pada nilai negatif mean Difference menunjukkan bahwa nilai posttest lebih tinggi dibandingkan nilai pretest, yang berarti terjadi peningkatan kemampuan siswa setelah diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan media Canva. Selain itu, diperoleh nilai t hitung sebesar -23,237 dengan derajat kebebasan (df) sebesar 91. Nilai hitung tersebut menunjukkan bahwa perbedaan antara nilai pretest dan posttest berada jauh dari nilai nol, sehingga mengindikasikan adanya perbedaan yang signifikan. Hasil ini juga didukung oleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000 ($< 0,05$), yang berarti bahwa perbedaan yang terjadi antara pretest dan posttest tidak disebabkan oleh faktor kebetulan, melainkan merupakan akibat dari perlakuan yang diberikan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis Canva berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa. Dengan demikian, berdasarkan hasil pengujian tersebut dapat bahwa pembelajaran menggunakan media Canva terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa

Berdasarkan hasil penelitian yang telah di uraikan pada bagian sebelumnya, diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Canva memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa kelas V sekolah dasar. Hal ini di buktikan melalui peningkatan nilai rata –rata dari 67,9 pada pretest menjadi 82,4 pada posttest, dengan selisih sebesar 14,5 poin. Peningkatan tersebut tidak hanya terjadi pada nilai rata –rata, tetapi juga di dukung oleh perubahan distribusi nilai siswa yang menunjukkan pergeseran dari kategori rendah ke kategori tinggi. Sebaran nilai menunjukkan bahwa pada saat pretest, sebagian besar siswa masih berada pada kategori rendah, yaitu sekitar 48%, sedangkan yang berada pada kategori tinggi hanya sekitar 15%. Setelah pembelajaran menggunakan Canva, terjadi perubahan yang cukup jelas. Sebanyak 67% siswa sudah berada pada kategori tinggi, dan hanya sekitar 5% yang masih berada pada kategori rendah.

Perubahan ini menunjukkan bahwa penggunaan Canva tidak hanya meningkatkan nilai rata-rata, tetapi juga membantu meningkatkan hasil belajar siswa secara lebih merata. Selain itu, berdasarkan tabel frekuensi nilai, terlihat bahwa jumlah siswa yang memperoleh nilai tinggi (80 ke atas) meningkatkan secara signifikan pada posttest. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis Canva mampu mendorong siswa untuk mencapai tingkat hasil belajar kognitif yang lebih tinggi. Hasil penelitian ini sesuai dengan teori peningkatan kognitif Piaget yang menyatakan bahwa siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, di mana siswa lebih mudah memahami konsep melalui visualisasi dan aktivitas langsung. Selama pembelajaran, siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan, tetapi juga berkontribusi pada aktivitas media Canva. Kegiatan ini sesuai dengan Kurikulum Merdeka yang menekankan peran aktif siswa dan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran.

VII. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Canva berpengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa kelas V SDN Candi 1. Hal tersebut terlihat dari kenaikan nilai rata-rata yang semula 67,9 pada pretest menjadi 82,4 saat posttest. Di samping itu, pengujian hipotesis melalui paired sample t-test menghasilkan nilai signifikansi 0,000 ($< 0,05$) dengan t hitung sebesar 23,237, sehingga dapat diartikan bahwa terdapat perbedaan yang bermakna antara kemampuan awal dan kemampuan akhir siswa. Kenaikan peningkatan hasil belajar kognitif juga tampak dari selisih rata-rata sebesar 14,326, yang menunjukkan adanya peningkatan cukup tinggi setelah diterapkannya pembelajaran berbasis Canva. Hasil ini mengindikasikan bahwa penggunaan media visual digital mampu membuat siswa lebih terlibat dalam memproses informasi, mengingat, dan memahami materi. Dengan demikian, pembelajaran berbasis Canva dapat dikatakan efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa sekolah dasar, khususnya pada materi

tata surya. Oleh karena itu, guru disarankan untuk lebih memaksimalkan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi agar proses pembelajaran menjadi lebih inovatif dan berpusat pada siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Pada kesempatan ini, saya menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada diri sendiri. Terima kasih telah mampu bertahan, berjuang, dan tidak menyerah dalam menghadapi berbagai tantangan, rasa lelah, dan keraguan selama proses penyusunan skripsi ini. Perjalanan ini tidak selalu mudah, namun setiap langkah yang dilalui menjadi bukti bahwa usaha dan ketekunan mampu membawa saya sampai pada tahap ini. Ucapan terima kasih yang tulus juga saya sampaikan kepada orang tua tercinta, yang tidak pernah berhenti memberikan doa, dukungan, kasih sayang, dan semangat tanpa henti. Doa mereka menjadi kekuatan terbesar yang mengiringi setiap proses yang saya jalani hingga mampu menyelesaikan skripsi ini. Selain itu, saya juga mengucapkan terima kasih kepada teman-teman, baik teman dari SD maupun teman yang baru saya kenal di perkuliahan ini, yang selalu hadir memberikan dukungan, motivasi, serta bantuan baik secara langsung maupun tidak langsung. Kebersamaan, semangat, dan dorongan yang diberikan sangat berarti dalam membantu saya melewati masa-masa sulit selama penyusunan skripsi ini.

REFERENSI

- [1] R. M. Ahmad *et al.*, “of Nusantara Education,” vol. 1, no. August, pp. 33–39, 2021.
- [2] 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.
- [3] S. Dasar, “PENERAPAN MODEL PROJECT BASED LEARNING BERBANTU CANVA UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR,” vol. 10, 2025.
- [4] I. R. Kurnia and T. Sunaryati, “Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa,” vol. 9, no. 3, pp. 1357–1363, 2023, doi: 10.31949/educatio.v9i3.5579.
- [5] M. Y. Sari, N. K. Suarni, and I. G. Margunayasa, “Penerapan Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah,” vol. 25, no. 1, pp. 546–553, 2025, doi: 10.33087/jiubj.v25i1.4806.
- [6] D. Arisanti, “Penggunaan Media Interaktif Berbasis Canva , Keterampilan Digital Guru dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar,” vol. 7, no. 2, pp. 206–215, 2025.
- [7] N. Hasanati and A. Nashikha, “USER EXPERIENCE ANALYSIS OF CANVA USING SYSTEM USABILITY SCALE (SUS) METHOD,” vol. 5, pp. 224–231, 2023.
- [8] M. Widiarti, K. Laksono, and M. Amri, “Penggunaan Dampak Positif Terhadap Eksplorasi Kreativitas Literasi Digital Painting Canva Pembelajaran Puisi Kelas 5 SDN Gondek,” vol. 7, pp. 14–21, 2024.
- [9] K. Dan, H. Belajar, I. P. A. Kelas, and V. S. Dasar, “PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK TERHADAP KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR IPA KELAS V SEKOLAH DASAR,” vol. 10, 2025.
- [10] M. Muhammadiyah, “Penggunaan Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa di SDN Kanreapia , Kabupaten Gowa The Use of Canva Application in Improving Student Creativity at SDN Kanreapia , Gowa Regency Pendahuluan,” vol. 5, no. 1, pp. 90–96, 2024, doi: 10.35965/bje.v5i1.5307.
- [11] R. Imanulhaq, “ANALISIS TEORI PERKEMBANGAN KOGNITIF PIAGET PADA TAHAP ANAK USIA OPERASIONAL KONKRET 7-12 TAHUN,” vol. 3, no. 2, pp. 126–134, 2022.
- [12] M. Sirajuddin, U. N. Surabaya, and A. Info, “PENGEMBANGAN MEDIA CANVA UNTUK PEMBELAJARAN RAGAM HIAS KELAS V SD,” vol. 13, no. 4, pp. 1001–1014, 2025.

- [13] M. Malang, S. D. N. Kauman, and K. Malang, “ANALISIS KREATIVITAS SISWA DALAM MEMBUAT POSTER PERSUASIF MELALUI MEDIA CANVA DENGAN MODEL PEMBELAJARAN PJBL PADA SISWA KELAS 6C SDN KAUMAN 1,” vol. 04, no. April, pp. 63–69, 2025.
- [14] M. Ipa, P. Tumbuhan, and D. A. N. Hewan, “PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PJBL BERBANTUAN ‘CANVA’ TERHADAP MOTIVASI BELAJAR DAN KREATIVITAS SISWA PADA MATERI IPA (PELESTARIAN TUMBUHAN DAN HEWAN),” vol. 4, no. 3, pp. 167–178, 2023.
- [15] E. Surwantini, “nonequivalent pretest posttest control group design .,” pp. 54–67.
- [16] E. A. Muhafid, N. Ma, 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,” vol. 5636, no. 3, pp. 214–222, 2023.
- [17] N. F. Mahdiyah, “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN E-KOMIKUNTUKMENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAMPEMBELAJARAN DARING MATA PELAJARAN PENDIDIKANAGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI KELAS VII DI SMP MA’ARIFBATU,” 2021.
- [18] 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.
- [19] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*.
- [20] N. L. Nisfah, A. F. Mubarak, S. Akbar, and M. H. Priambudhi, “Implementasi Teori Belajar Kognitif untuk Mencapai Tujuan Pembelajaran di Kelas,” vol. 2, no. 3, pp. 106–113, 2025.

Conflict of Interest Statement:

The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.