

The Influence of Media Canva-Based Learning to Improve Science Comprehension

[Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Pemahaman IPA]

Annisa Wulandari¹⁾, Enik Setiyawati ^{*,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: enik1@umsida.ac.id

Abstract. In the world of education, understanding is a very important aspect because it forms the basis for meaningful and sustainable learning processes. This study aims to determine the effect of using Canva-based learning media on the understanding of fourth-grade students in science subjects at SDN Kedungkendo using a quantitative pre-experimental design one group pretest-posttest method. The participants in this study were 22 fourth-grade students at SDN Kedungkendo. The comprehension test was administered before and after the intervention using materials on the forms of change and substances. The results of the Paired Sample t-Test showed a significant difference between the pretest and posttest ($t = -33.807$, $df = 21$, and $p = 0.0000$; $p < 0.05$). These findings indicate that the use of Canva-based learning media significantly improves science understanding.

Keywords - Understanding, Science, Canva

Abstrak. Dalam dunia pendidikan, pemahaman merupakan aspek yang sangat penting karena menjadi dasar bagi terciptanya proses belajar yang bermakna dan berkelanjutan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis Canva terhadap pemahaman siswa kelas IV dalam mata pelajaran IPA di SDN Kedungkendo dengan menggunakan metode kuantitatif pra-eksperimental design one group pretest-posttest. Partisipan pada penelitian ini adalah 22 siswa kelas IV SDN Kedungkendo. Tes pemahaman ini diberikan sebelum dan sesudah intervensi dengan menggunakan materi wujud perubahan dan zat. Hasil penelitian Uji Paired Sample t-Test menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara pretest dan posttest ($t = -33,807$, $df = 21$, dan $p = 0,0000$; $p < 0,05$). Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran canva secara signifikan meningkatkan pemahaman IPA.

Kata Kunci - Pemahaman, Ilmu Pengetahuan Alam, Canva

I. PENDAHULUAN

Ilmu pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu mata Pelajaran penting yang berkontribusi langsung terhadap pencapaian tujuan pendidikan. Pendidikan merupakan hak setiap warga negara Indonesia dan berperan penting dalam pengembangan potensi diri. Dalam proses pendidikan, pemahaman penting karena memungkinkan peserta didik untuk menguasai materi pembelajaran dengan baik [1]. Salah satu aspek penting dalam proses pembelajaran adalah pemahaman, karena pemahaman merupakan kemampuan untuk menangkap dan mengerti makna, yang meliputi keterampilan dalam menyederhanakan materi yang disampaikan, memberikan penafsiran, serta mengimplementasikan dalam situasi yang relevan [2]. Seorang peserta didik dianggap telah memahami pelajaran jika ia mampu menjelaskan materi secara mandiri. Pemahaman dalam konteks pembelajaran mengharuskan individu untuk memahami makna atau konsep, situasi, dan fakta yang telah mereka pelajari. Indikator pemahaman menurut Anderson dan Krathwohl dalam [3] kategori pemahaman meliputi 7 proses kognitif, yaitu menafsirkan, mencontohkan, mengklasifikasikan, meringkas, menyimpulkan, membandingkan, dan menjelaskan.

Dalam pembelajaran IPA ditingkat sekolah dasar, dibutuhkan kemampuan berfikir secara inovatif guna membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik terhadap materi IPA, sehingga mereka dapat membangun dan mengembangkan pemahaman terhadap konsep konsep yang dipelajari [4]. Penguasaan konsep pada dasarnya adalah keterampilan yang diperoleh pelajar melalui proses pembelajaran, yang memungkinkan mereka untuk memberikan definisi atau penjelasan tentang sebagian atau semua materi. Selain itu, Peserta didik juga dapat mendefinisikan materi pelajaran menggunakan bahasa atau kalimat mereka sendiri. Jika penguasaan konsep IPA mereka kurang, ini dapat menyebabkan nilai rendah. Hal ini sejalan dengan penelitian [5] yang menyatakan bahwa kurangnya pemahaman tentang konsep IPA dapat menyebabkan nilai rendah, dan ketidakmampuan untuk menguasai konsep-konsep tersebut disebabkan oleh kesulitan peserta didik dalam menanggapi pelajaran yang diajarkan oleh gurunya.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti di SDN Kedungkendo, serta analisis kebutuhan yang diperoleh melalui wawancara pra penelitian, yaitu guru kelas empat di SDN Kedungkendo, hasil analisis menunjukkan bahwa masih diperlukan peningkatan pemahaman lagi dalam mata pelajaran IPA kelas IV. Selain itu peserta didik masih kurang menyerap materi yang dijelaskan oleh guru. Peserta didik tidak menanggapi ketika guru mengajukan pertanyaan secara lisan. Informasi tentang konsep IPA hanya didapatkan melalui penjelasan dari guru dan salah satu sumber media cetak yaitu buku, karena proses pembelajaran tidak optimal dan guru hanya terfokus hanya pada buku dalam proses pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran. Akibatnya, ketika guru mengevaluasi materi, banyak peserta didik yang mendapatkan nilai di bawah kriteria kelulusan minimal (KKM). Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran IPA masih belum cukup mudah untuk dipahami oleh peserta didik. Oleh karena itu pembelajaran yang berhasil memerlukan pemanfaatan media pembelajaran yang tepat dan efisien.

Salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran berbasis canva yang dapat meningkatkan pemahaman IPA peserta didik dengan baik. Dalam memberikan mata pelajaran IPA, guru hendaklah memiliki media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhannya, dikarenakan era saat ini yang serba dengan menggunakan teknologi[6]. Media Canva sebuah aplikasi desain grafis audio visual yang mana pada praktiknya dapat diakses secara gratis dimanapun berada serta pengoperasiannya yang cukup mudah, dengan bantuan media pembelajaran canva peserta didik dapat lebih jelas pemahamannya. Pernyataan ini sejalan dengan prinsip dalam teori konstruktivisme yang berfokus pada peserta didik membangun pemahaman langsung. Dengan desain yang menarik, peserta didik tidak hanya memahami materi, tetapi juga aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh [7] Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran canva sangat membantu dalam mendukung kegiatan pembelajaran IPA di sekolah. Penggunaan media pembelajaran yang memanfaatkan aplikasi canva mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap konsep yang diajarkan [8].

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis Canva terhadap pemahaman siswa kelas IV dalam mata pelajaran IPA di SDN Kedungkendo

II. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif pra-eksperimental dengan desain one group pretest-posttest. Dalam design one group pretest posttest, hanya ada satu kelompok yang akan menjalani tes sebelum dan sesudah intervensi. Desain ini digunakan untuk mengevaluasi efektivitas media pembelajaran berbasis Canva dalam meningkatkan pemahaman peserta didik pada mata pelajaran IPA. Adapun rancangan design one group pretest-posttest).

Tabel 1. Design one group pretest-posttest

Pretest	Perlakuan (Treatment)	Posttest
O ₁	X	O ₂

Keterangan:

O₁ : Nilai pretest (nilai pemahaman sebelum menggunakan media canva)

O₂ : Nilai posttest (nilai pemahaman sesudah peserta didik. Teknik pengambilan sampel menggunakan media canva)

X : Perlakuan yang diberikan

Penelitian ini hanya dilakukan dengan satu kelas, yaitu kelas IV SDN Kedungkendo. Populasi yang diteliti terdiri dari seluruh peserta didik kelas IV SDN Kedungkendo, sebanyak 22 peserta didik. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah non probabilitas dengan metode sampling jenuh, sehingga seluruh siswa kelas IV SDN Kedungkendo dijadikan sampel. Pada penelitian ini instrument penelitian terdiri dari pretest dan posttest berupa 10 soal essay yang disusun sesuai dengan indikator pemahaman (Menafsirkan, memberi contoh, mengklasifikasikan, meringkas, menyimpulkan, membandingkan, menjelaskan). Instrumen divalidasi oleh ahli materi dan diuji coba terlebih dahulu untuk mengetahui reliabilitasnya sebelum digunakan dalam penelitian utama

Tabel 2. Indikator Pemahaman

Indikator	Deskriptor
Menafsirkan	Peserta didik merubah informasi dari satu bentuk ke bentuk lainnya
Memberi contoh	Memberi contoh terjadi ketika Peserta didik memberikan contoh asas-asas umum
Mengklasifikasikan	Mengetahui bahwa sesuatu (misalnya contoh) termasuk dalam kategori tertentu
Meringkas	Mengungkapkan satu kalimat yang menyajikan informasi yang diterima atau mengabstraksinya
Menyimpulkan	Termasuk proses menemukan pola dalam sejumlah contoh
Membandingkan	Mendeteksi persamaan dan perbedaan antara dua atau lebih objek, peristiwa, ide, masalah, atau situasi, seperti menentukan bagaimana sesuatu peristiwa terkenal menyerupai peristiwa yang kurang terkenal
Menjelaskan	Membuat dan menggunakan model sebab-akibat dalam sebuah sistem

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan tes untuk mengukur. Test tersebut mencakup pretest yang diberikan sebelum proses pembelajaran dimulai dan posttest yang dilakukan setelah pembelajaran berakhir. Uji normalitas dilakukan Shapiro-Wilk dan uji-t digunakan karena data berdistribusi normal dan pengukuran dilakukan pada kelompok yang sama

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Tabel.3 Nilai Pretest-Posttest

Data	N	Min	Max	Rata-Rata	Std. Dev
Pretest	22	55	65	59,77	2,742
Posttest	22	73	90	80,91	5,108

Berdasarkan Tabel 3 hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa rata-rata nilai pretest peserta didik adalah 59,77 dengan standar deviasi sebesar 2,742 Setelah penerapan pembelajaran menggunakan canva, rata rata nilai posttest meningkat menjadi 80,91 dengan standar deviasi 5,108. Analisis dilakukan terhadap 22 peserta didik. Nilai pretest berkisar antara 55 hingga 73, sedangkan nilai posttest berada diantara 65 hingga 90. Kenaikan rata-rata skor ini mencerminkan adanya dampak positif dari intervensi pembelajaran yang diterapkan.

Tabel.4 Uji Normalitas

Test of Normality						
Kolmogorov-Smirnova			Shapiro-Wilk			
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	,105	22	,200*	,977	22	,858
Posttest	,084	22	,200*	,963	22	,545

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan Tabel 4, hasil Uji Normalitas menunjukkan bahwa data pretest memiliki nilai yang signifikansi sebesar 0,858 sementara data posttest sebesar 0,545. Karena kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05 maka data tersebut dianggap berdistribusi normal. Oleh karena itu, data memenuhi asumsi normalitas dan layak untuk dianalisis

Tabel.5 Uji Paired Sample t-Test

95% Confidence Interval of the Difference								
	Mean	Std. Dev	Std. Eror	Lower	Upper	t	df	Sig
Mean								
Pretes-	-21,136	2,933	,625	-22437	-19,836	-33,807	21	,000
Posttest								

Berdasarkan Tabel 5 Uji paired sample t-Test digunakan untuk mengetahui perbedaan rata-rata skor antara pretest dan posttest. Hasil analisis menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kedua hasil ($t = -33,807$, $df = 21$, dan $p = 0,000$; $p < 0,05$). Dengan demikian pembelajaran dianggap positif terhadap pencapaian hasil belajar peserta didik.

Tabel 6. Uji N-Gain

	N	Min	Max	Mean	Std. Dev
N-gain skor	22	,38	,74	,5307	,02136 ,10017
Valid N	22				

Berdasarkan Tabel 6, Dapat disimpulkan bahwa Nilai rata-rata N-Gain adalah 0,5307 yang termasuk dalam kategori sedang menurut klasifikasi Hake (1999). Ini menunjukkan bahwa 22 Peserta didik kelas IV memiliki pemahaman rata-rata IPA yang lebih baik setelah diobati menggunakan materi pembelajaran Canva

B. Pembahasan

Hasil penelitian ini mengungkapkan adanya peningkatan yang signifikan dalam pemahaman peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran berbasis canva. Hal ini terlihat dari rata-rata skor posttest sebesar 80,91 yang secara jelas lebih tinggi dibandingkan rata-rata skor pretest sebesar 59,77. Nilai signifikansi dari uji-t sampel berpasangan sebesar 0,000 (lebih kecil dari 0,05) menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kondisi sebelum dan sesudah penerapan intervensi. Nilai N-Gain rata-rata 0,6556 menunjukkan efektivitas media Canva dalam kategori menengah hingga tinggi. Artinya, penggunaan Hasil penelitian ini mengungkapkan adanya peningkatan yang signifikan dalam pemahaman peserta didik terhadap mata Pelajaran IPA setelah menggunakan media pembelajaran berbasis canva. Temuan ini sejalan dengan penelitian [9] menunjukkan bahwa media digital memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan meningkatkan partisipasi Peserta didik. Canva memungkinkan penyajian materi IPA secara visual, menarik, dan terstruktur. Fitur-fitur seperti infografis, ilustrasi, dan animasi ringan yang membantu peserta didik memahami materi abstrak.

Secara teoritis, temuan ini dapat dijelaskan melalui teori kognitivisme dan multimedia. Dari perspektif teori kognitivisme, media canva dapat membantu memperkuat proses pengkodean informasi di otak peserta didik melalui visualisasi dan pengulangan. Menurut Mayer (2009), integrasi verbal dan visual dapat mengurangi beban kognitif dan meningkatkan retensi informasi, yang sangat relevan dalam pembelajaran IPA yang bersifat konseptual. Beberapa faktor pendukung keberhasilan intervensi ini antara lain ketersediaan perangkat pembelajaran (HP/laptop), akses internet yang memadai, dan antusiasme peserta didik terhadap media baru. Namun, ada kendala seperti keterbatasan waktu belajar dan guru harus memiliki keterampilan dasar desain canva. Media pembelajaran berbasis canva dapat digunakan sebagai alternatif atau pelengkap metode konvensional dalam pembelajaran IPA. Guru dapat

mengintegrasikan canva ke dalam rencana pelajaran untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman Peserta didik, terutama pada materi konseptual atau visual. Penelitian ini hanya dilakukan dalam satu kelas dengan jumlah Peserta didik yang terbatas (22 orang), dan dalam waktu yang relatif singkat. Selain itu, penelitian ini hanya mengukur aspek kognitif (pemahaman), tidak menyentuh aspek atau keterampilan afektif. Oleh karena itu, disarankan penelitian lanjutan dilakukan pada cakupan kelas yang lebih luas serta mengukur aspek afektif dan psikomotorik peserta didik

IV. SIMPULAN

Hasil penelitian di SDN Kedungkendo media pembelajaran berbasis canva terbukti efektif dan relevan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik kelas IV. Media pembelajaran ini dapat mendorong peserta didik untuk aktif melalui pertanyaan dan eksplorasi, sehingga mereka dapat memahami pembelajaran dengan baik. Media pembelajaran memudahkan peserta didik untuk memahami konsep secara bermakna.

REFERENSI

- [1] A. Zaenatun, A. A. Setiani, R. Farrah, R. Widystuti, and A. N. Aeni, “Pengaruh Pembelajaran Terpadu Terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar,” *J. Inov. Pendidik. dan Pembelajaran Sekol. Dasar*, vol. 5, no. 2, p. 183, 2021, doi: 10.24036/jippsd.v5i2.115170.
- [2] N. S. Alifa, “Pengembangan Media Video Pembelajaran Animasi Berbasis Pelajaran IPA Siswa Kelas IV SDN Kedalmenan IV,” *J. Teknol. Pendidik. dan Pembelajaran*, vol. 8, no. 2, pp. 165–176, 2021.
- [3] Y. S. Novanto, T. Djidin, A. Y. T. A. Basith, and E. Murdani, “Kemampuan Pemahaman Konsep Ipa Pada Siswa Sekolah Dasar Berdasarkan Gender,” *JPDI (Jurnal Pendidik. Dasar Indones.)*, vol. 8, no. 1, p. 43, 2023, doi: 10.26737/jpdi.v8i1.4260.
- [4] A. Hidayah, F. Hilmiyati, and Juhji, “Improving Science Understanding of Elementary School Students: A Development of Teaching Materials Based on a Problem-Solving Approach,” *Prim. J. Keilmuan dan Kependidikan Dasar*, vol. 14, no. 02, pp. 174–190, 2022.
- [5] S. A. Immanuel, “Kesulitan Belajar IPA Peserta Didik Sekolah Dasar,” *Vox Edukasi*, vol. 6, no. 2, pp. 108–119, 2020.
- [6] D. Aulia, F. Firman, and D. Desyandri, “Pengaruh Multimedia Interaktif Berbasis Canva Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar,” *Alpen J. Pendidik. Dasar*, vol. 7, no. 1, pp. 32–41, 2023, doi: 10.24929/alpen.v7i1.181.
- [7] C. P. Citradevi, “Canva sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran IPA: Seberapa Efektif? Sebuah Studi Literatur,” *Ideguru J. Karya Ilm. Guru*, vol. 8, no. 2, pp. 270–275, 2023, doi: 10.51169/ideguru.v8i2.525.
- [8] L. S. Sari and S. Fatonah, “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV,” vol. 6, no. 1, pp. 1699–1703, 2022.
- [9] E. Sartika, “Pemanfaatan Media Digital Pada Pembelajaran di Masa Pandemi,” *J. Bahasa, Sastra, Dan Budaya*, vol. 11, no. 2, pp. 173–182, 2021.