

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS CANVA DALAM
PEMBELAJARAN IPA TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA
KELAS VI SD**

Hernawati¹, Encep Supriatna²

^{1,2}Program Pasca Sarjana Program Studi Pendidikan Dasar,
Universitas Pendidikan Indonesia

¹hernawati123@upi.edu; ²encepsuoruatna@uou.edu

ABSTRACT

The purpose of this study is to examine how sixth-grade students at SDN Sukamulya II's critical thinking abilities are affected when they use interactive media based on Canva to learn Natural Sciences (IPA). Two sixth-grade classrooms at SDN Sukamulya II were chosen at random as part of an experiment using a pretest-posttest control group design. While the control group employed traditional teaching techniques, the experimental group utilized Canva media. With an average pretest score of 70 and a posttest score of 88, the findings demonstrated that students' critical thinking abilities significantly improved when they used Canva. Students also reported feeling more motivated and involved in their studies. According to the study's findings, using interactive media based on Canva helps students develop their critical thinking abilities, and teachers are advised to think about incorporating interactive media into their lessons.

Keywords: interactive media, canva, natural sciences learning, critical thinking skills

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji bagaimana kemampuan berpikir kritis siswa kelas VI SDN Sukamulya II terpengaruh ketika mereka menggunakan media interaktif berbasis Canva untuk mempelajari Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Dua kelas VI SDN Sukamulya II dipilih secara acak sebagai bagian dari eksperimen dengan menggunakan desain kelompok kontrol pretes-postes. Sementara kelompok kontrol menggunakan teknik pengajaran tradisional, kelompok eksperimen menggunakan media Canva. Dengan skor pretes rata-rata 70 dan skor postes 88, temuan tersebut menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa meningkat secara signifikan ketika mereka menggunakan Canva. Siswa juga melaporkan merasa lebih termotivasi dan terlibat dalam studi mereka. Menurut temuan penelitian, penggunaan media interaktif berbasis Canva membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis mereka, dan guru disarankan untuk berpikir tentang menggabungkan media interaktif ke dalam pelajaran mereka.

Kata Kunci: media interaktif, canva, pembelajaran IPA, kemampuan berpikir kritis

A. Pendahuluan

Pembelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) di sekolah dasar sangat penting untuk mengembangkan pengetahuan dasar anak-anak tentang ide-ide ilmiah. Di era digital saat ini, pendidikan tidak hanya bergantung pada metode konvensional, tetapi juga memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Penggunaan media interaktif berbasis Canva merupakan salah satu inovasi yang dapat digunakan. Dengan bantuan situs web desain grafis Canva, siswa dapat menghasilkan konten visual yang menarik dan edukatif, yang dapat meningkatkan semangat belajar mereka.

Pentingnya berpikir kritis dalam pendidikan tidak dapat diabaikan. Kemampuan menilai, menganalisis, dan memutuskan berdasarkan pengetahuan yang ada dikenal sebagai berpikir kritis. Dalam konteks pembelajaran IPA, kemampuan ini sangat penting karena siswa diharapkan tidak hanya menerima informasi, tetapi juga mampu mempertanyakan, menganalisis, dan menerapkan pengetahuan yang

mereka peroleh. Siswa yang berlatih berpikir kritis lebih mampu memecahkan masalah dan membuat keputusan yang bijaksana, dua keterampilan yang penting dalam kehidupan sehari-hari.

Diharapkan bahwa penggunaan teknologi interaktif dalam pengajaran sains akan membuat ide-ide yang sulit menjadi lebih mudah dan lebih menarik untuk dipahami siswa.. Media interaktif, seperti Canva, memungkinkan siswa untuk berkolaborasi, berdiskusi, dan menciptakan produk yang mencerminkan pemahaman mereka. Dengan demikian, siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga aktif dalam proses belajar, yang sejalan dengan prinsip-prinsip konstruktivisme.

Terkait hal ini, tujuan dari penelitian ini adalah untuk menyelidiki bagaimana penggunaan media interaktif berbasis Canva memengaruhi kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar kelas enam. Dengan memahami pengaruh ini, diharapkan para pendidik akan lebih siap untuk menciptakan praktik pembelajaran yang menarik dan berhasil serta meningkatkan standar pengajaran di

sekolah dasar. Untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam kelas sains, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan saran kepada para pendidik tentang cara mengintegrasikan teknologi ke dalam proses belajar mengajar.

Media Interaktif Dalam Pembelajaran

Media interaktif adalah alat yang memungkinkan interaksi antara siswa dan materi pembelajaran. Menurut Mayer (2021), Dengan mendorong partisipasi aktif dan visualisasi, media interaktif dapat meningkatkan pemahaman siswa. Selain itu, media interaktif dapat membuat mata pelajaran yang sulit menjadi lebih mudah dan lebih menarik untuk dipelajari anak-anak.

Berpikir Kritis

Kemampuan menilai, menganalisis, dan memutuskan berdasarkan pengetahuan yang ada dikenal sebagai berpikir kritis. Menurut Facione (2020), berpikir kritis melibatkan keterampilan seperti interpretasi, analisis, evaluasi, dan inferensi. Dalam konteks pembelajaran IPA, berpikir kritis sangat penting karena siswa

diharapkan tidak hanya menerima informasi, tetapi juga mampu mempertanyakan, menganalisis, dan menerapkan pengetahuan yang mereka peroleh.

Canva Dalam Pembelajaran

Pengguna platform desain grafis Canva dapat menghasilkan berbagai macam konten visual. Meningkatkan kreativitas dan keterlibatan siswa melalui penggunaan Canva di kelas dapat membantu menumbuhkan kemampuan berpikir kritis. Menurut penelitian oleh Sari (2022), siswa yang menggunakan Canva dalam pembelajaran menunjukkan peningkatan dalam kemampuan untuk menyajikan informasi secara visual dan menarik, yang membantu mereka dalam memahami dan mengingat konsep-konsep ilmiah.

Teori konstruktivisme

Lev Vygotsky dan Jean Piaget mengembangkan teori konstruktivisme, yang menekankan bahwa pembelajaran adalah proses aktif di mana siswa membangun pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman. Dalam konteks ini, penggunaan media interaktif seperti Canva memungkinkan siswa untuk

berkolaborasi, berdiskusi, dan menciptakan produk yang mencerminkan pemahaman mereka. Hal ini sesuai dengan prinsip konstruktivisme yang menekankan nilai pengalaman langsung dalam proses pembelajaran.

B. Metode Penelitian

1. Desain penelitian: Penelitian ini menggunakan desain eksperimen *pretest-posttest control* group dengan dua kelompok: eksperimen (menggunakan Canva) dan kontrol (metode tradisional). Populasinya adalah siswa kelas VI SDN Sukamulya II, dengan sampel dua kelas yang dipilih acak. Data dikumpulkan melalui tes kemampuan berpikir kritis dan kuesioner keterlibatan siswa, kemudian dianalisis secara deskriptif dan inferensial. Hasilnya menunjukkan peningkatan signifikan pada kemampuan berpikir kritis siswa kelompok eksperimen.
2. Populasi dan Sampel: Populasi penelitian ini adalah siswa kelas VI SDN Sukamulya II. Sampel diambil secara acak dari dua kelas yang memiliki karakteristik serupa.
3. Instrumen Penelitian: Ujian kemampuan berpikir kritis dengan pertanyaan yang mengukur banyak aspek berpikir kritis berfungsi sebagai instrumen penelitian. serta kuesioner untuk mengukur keterlibatan siswa.
4. Analisis Data: Untuk mengetahui bagaimana pemanfaatan Canva memengaruhi kemampuan berpikir kritis siswa, data yang dikumpulkan akan diperiksa menggunakan statistik deskriptif dan inferensial.

C. Penelitian dan Pembahasan

Temuan studi menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa dipengaruhi secara positif oleh penggunaan media interaktif berbasis Canva. Jika dibandingkan dengan siswa yang menggunakan teknik pembelajaran tradisional, siswa yang menggunakan Canva menunjukkan peningkatan yang cukup besar dalam keterampilan analisis dan evaluasi mereka.

1. Keterlibatan Siswa: Media interaktif berbasis Canva meningkatkan minat siswa terhadap apa yang mereka pelajari. Siswa yang menggunakan media ini lebih terlibat dan bersemangat. yang berkontribusi pada peningkatan kemampuan berpikir kritis. Keterlibatan yang tinggi mendorong siswa untuk lebih banyak bertanya, berdiskusi, dan mengeksplorasi konsep-konsep yang dipelajari.
2. Visualisasi Konsep: Canva memungkinkan siswa untuk menyajikan informasi secara visual, yang membantu pemahaman konsep. Dengan menggunakan elemen grafis, siswa dapat mengorganisir informasi dengan cara yang lebih mudah dipahami, sehingga memfasilitasi proses berpikir kritis.
3. Kolaborasi: Siswa dapat bekerja sama dalam proyek, meningkatkan keterampilan sosial dan berpikir kritis. Siswa didorong untuk berkolaborasi saat menggunakan Canva untuk bertukar ide,

memberikan kritik, dan mengembangkan pemahaman umum tentang materi pelajaran.

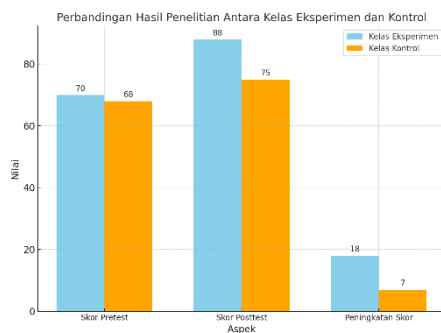
Faktor-faktor yang Mempengaruhi Efektivitas Penggunaan Canva

1. Keterampilan Teknologi: Keterampilan siswa dalam menggunakan teknologi juga berperan penting. Siswa yang lebih familiar dengan penggunaan perangkat lunak desain cenderung lebih cepat beradaptasi dan memanfaatkan Canva secara efektif.
2. Dukungan Guru: Peran guru dalam memfasilitasi penggunaan media interaktif sangat penting. Guru yang memberikan bimbingan dan dukungan dalam penggunaan Canva dapat membantu siswa mengatasi kesulitan dan memaksimalkan potensi media tersebut.
3. Konteks Pembelajaran: Konteks di mana pembelajaran berlangsung juga mempengaruhi efektivitas penggunaan Canva. Lingkungan yang mendukung, seperti akses ke perangkat dan koneksi internet yang baik, dapat

meningkatkan pengalaman belajar siswa.

mendukung pemahaman dan pengembangan berpikir kritis.

Berikut merupakan grafik hasil perbandingan hasil penelitian antara kelas eksperimen dan kontrol



Gambar 1. Grafik hasil perbandingan kelas eksperimen dan kontrol

Grafik di atas menunjukkan bahwa, dibandingkan dengan pendekatan tradisional, penggunaan media interaktif berbasis Canva sangat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Kelas eksperimen secara signifikan mengungguli kelas kontrol, yang hanya mengalami peningkatan 7 poin (dari 68 menjadi 75), dengan skor pretest rata-rata 70 dan skor posttest 88, peningkatan 18 poin. Temuan ini mendukung gagasan bahwa Canva meningkatkan keterlibatan siswa selain hasil belajar., menjadikannya alat pembelajaran yang efektif dalam

D. Kesimpulan

Siswa di sekolah dasar kelas VI telah menunjukkan peningkatan kemampuan berpikir kritis ketika pelajaran sains menggabungkan media interaktif berbasis Canva. Dengan memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran, siswa tidak hanya memahami konsep IPA, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis yang diperlukan untuk kehidupan sehari-hari. Studi ini menunjukkan bahwa menggabungkan teknologi interaktif ke dalam pembelajaran dapat menjadi taktik yang berhasil untuk meningkatkan standar pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Facione, P. A. (2020). *Critical Thinking: A Statement of Expert Consensus for Purposes of Educational Assessment and Instruction*. The Delphi Report.
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia Learning*. Cambridge University Press.
- Pratiwi, D. (2022). "Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif terhadap

Hasil Belajar Siswa". *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(2), 145-152.

Sari, R. (2022). "Penerapan Canva dalam Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa". *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 6(1), 55-60.

Widiastuti, E. (2023). "Pengaruh Penggunaan Media Interaktif terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa". *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 9(1), 215-220