

PEMANFAATAN CANVA DALAM PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN DI KELAS IV PADA MATERI GAYA DAN GERAK

Nadya Dwi Pramesti¹, Regina Lichteria Panjaitan², Atep Sujana³

^{1,2,3} Prodi PGSD Universitas Pendidikan Indonesia

1nadyadwip.08@upi.edu, 2regina@upi.edu, 3atepsujana@upi.edu

ABSTRACT

This study aims to develop Canva-based video learning media to improve fourth-grade elementary school students' understanding of force and motion. The study used the Research and Development (R&D) method with the ADDIE development model, which consists of five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The subjects in this study were 31 fourth-grade elementary school students and a media expert as a validator. Data collection was conducted through interviews, media questionnaire validation, and pretest-posttest tests. The media expert validation results indicated that the Canva-based learning video was highly feasible with an average score of 94%. The pretest and posttest analysis results indicated an increase in student understanding, with an average N-Gain score of 0.60, which is in the moderate category. Thus, Canva-based video learning media can be used as an effective interactive learning tool to help students understand the concepts of force and motion in science.

Keywords: canva, style and motion, media development, learning videos

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa video berbasis Canva untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas IV sekolah dasar pada materi gaya dan gerak. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek dalam penelitian ini adalah 31 siswa kelas IV SD serta seorang ahli media sebagai validator. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, angket validasi media, dan tes *pretest-posttest*. Hasil validasi ahli media menunjukkan bahwa video pembelajaran berbasis Canva dinyatakan sangat layak dengan skor rata-rata sebesar 94%. Hasil analisis *pretest* dan *posttest* menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa dengan skor rata-rata N-Gain sebesar 0,60 yang termasuk dalam kategori sedang. Dengan demikian, media video pembelajaran berbasis Canva dapat digunakan sebagai media pembelajaran interaktif yang efektif dalam membantu siswa memahami konsep materi gaya dan gerak dalam pembelajaran IPA.

Kata Kunci: canva, gaya dan gerak, pengembangan media, video pembelajaran

A. Pendahuluan

Pendidikan secara keseluruhan telah berkembang, terutama dalam hal teknik pembelajaran, karena adanya inovasi dalam teknologi. Pembelajaran tidak lagi sebatas buku dan ceramah. Siswa kini dapat menggunakan media menarik yang menumbuhkan minat. Dalam kurikulum sekolah dasar, Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran yang penting untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah siswa. Salah satu bahasan IPA kelas IV SD adalah gaya dan gerak. Namun demikian, banyak siswa mengalami tantangan dalam memahami konsep ini karena bersifat abstrak dan memerlukan eksperimen atau suatu bentuk pemahaman yang divisualisasikan. Konsep seperti gaya gesek, gaya gravitasi dan gaya listrik cenderung sulit bagi siswa karena materi tersebut cukup abstrak dan tidak selalu dapat dilihat dalam kehidupan nyata dan seringkali siswa sulit membedakan gaya tersebut. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif.

Penyajian materi IPA melalui integrasi teks, gambar, dan animasi meningkatkan pemahaman siswa SD sebesar 30%. Hal ini karena multimedia memanfaatkan kapasitas memori kerja (*working memory*) secara optimal (Puspitasari., 2020). Dapat disimpulkan bahwa, siswa lebih mudah memahami materi ketika informasi disajikan dalam bentuk visual dan teks yang terintegrasi, karena hal ini memanfaatkan kapasitas memori kerja manusia dengan lebih efektif.

Saat ini teknologi semakin banyak digunakan dalam dunia pendidikan dan salah satu platform yang dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan materi pembelajaran yang menarik adalah Canva. Canva merupakan salah satu alat desain grafis yang memiliki banyak pilihan untuk menghasilkan video pembelajaran interaktif, mengingat tingkat pemahaman siswa yang berbeda-beda. Melalui Canva, guru dapat menyiapkan video pengajaran yang mengintegrasikan konsep sains seperti gaya dan gerak menggunakan animasi, ilustrasi, teks, dan narasi suara. Seperti yang

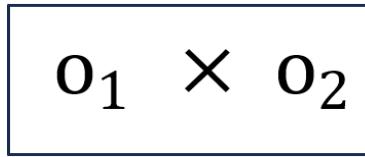
diutarakan Prahanie dkk. (2021) menegaskan bahwa teknologi digital Canva berperan *cognitive tools* yang membantu siswa membangun pengetahuan secara mandiri melalui eksplorasi visual dan proyek kolaboratif. Selain itu, Canva juga memungkinkan guru untuk menyesuaikan materi pelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa. Canva juga memungkinkan guru dan siswa bekerja sama untuk membuat proyek pembelajaran, sehingga menjadikan lebih inklusif.

Untuk mengatasi permasalahan rendahnya pemahaman siswa pada materi gaya dan gerak, maka strategi yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah dengan membuat media pembelajaran video berbasis Canva. Media ini diharapkan dapat membuat siswa memahami materi gaya dan gerak secara lebih visual, interaktif, dan menarik. Canva dipilih sebagai platform karena memiliki fitur yang lengkap sehingga memungkinkan terciptanya materi pembelajaran yang inovatif dan efektif. Pratiwi dan Nugroho (2021) menyatakan bahwa pembelajaran melalui media Canva dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa karena desainnya menarik dan mudah diakses.

B. Metode Penelitian

1. Jenis dan Desain Penelitian

Isi dari penelitian ini bersifat kuantitatif. Dengan metode penelitian adalah pra-eksperimen *One Group Pretest-Posttest Design*. Desain ini digunakan untuk menentukan dampak suatu perlakuan terhadap suatu kelompok dengan membandingkan hasil *pretest* dan *posttest* perlakuan yang diberikan.



O₁ × O₂

Gambar 1 Desain Penelitian one-group pretest posttest design

Keterangan :

O₁ : Pengukuran Awal (*pretest*)

X : Perlakuan

O₂ : Pengukuran Akhir (*posttest*)

2. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di sebuah sekolah dasar di kecamatan Pamulihan, kabupaten Sumedang, Jawa Barat, Indonesia.

3. Populasi dan Sampel

Peserta penelitian ini adalah siswa kelas IV di sebuah sekolah dasar di Kecamatan Pamulihan tahun ajaran 2024/2025. Sampel terdiri dari 31 orang siswa, termasuk 18 laki-laki dan 12 perempuan.

4. Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilakukan dalam tiga tahap. Pertama, siswa mengikuti tes awal (*pretest*) di awal pelajaran untuk menentukan pemahaman mereka tentang gaya dan gerak. Pada tahap kedua, siswa mempelajari materi tentang gaya dan gerak melalui video pembelajaran. Pada tahap ketiga, siswa mengikuti tes akhir (*posttest*) untuk mengukur pemahaman mereka tentang konsep-konsep tersebut setelah menggunakan video pembelajaran. Hasil tes *posttest* kemudian dianalisis dan dibandingkan dengan hasil tes *pretest* untuk menentukan efektivitas media.

5. Instrumen Penelitian

Digunakan instrumen penelitian berupa tes uraian berisikan 10 pertanyaan tentang gaya dan gerak untuk mengukur pemahaman terhadap materi.

6. Teknik Pengumpulan dan Analisis Data

Terkumpulnya data melalui tes tertulis dengan pertanyaan uraian. Analisis data meliputi uji normalitas, uji-w, dan uji N-Gain.

Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan pengujian yang dilakukan untuk

melihat data berdistribusi normal atau tidak. Menurut Agustian dkk. (2025) uji normalitas merupakan pengujian yang mampu memberikan asumsi bahwa sebaran data berdistribusi normal ataupun sebaliknya. Pada penelitian ini data *pretest* dan *posttest* menggunakan uji normalitas *Shapiro Wilk* karena jumlah responden pada penelitian ini kurang dari 50. Untuk menarik keputusan dalam uji normalitas, bisa dilihat dari nilai signifikansi yang diperoleh. Jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka data yang diperoleh tidak berdistribusi normal, sebaliknya jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka data yang diperoleh berdistribusi normal.

Uji-W

Uji-w atau uji *Wilcoxon* ini merupakan pengujian untuk mengetahui perbedaan rata rata pada data yang tidak berdistribusi normal. Menurut Sulaiman dkk. (2022) uji *Wilcoxon* merupakan *statistic non-parametrik* yang hanya digunakan pada data yang memiliki sebaran tidak normal. Dasar pengambilan keputusan dalam uji-w ini adalah jika nilai *asymp sig* $< 0,05$ maka artinya terdapat perbedaan, sebaliknya jika nilai *asymp sig* $> 0,05$ maka artinya tidak dapat perbedaan.

Uji N-Gain

Menurut Sukarelawa dkk. (2024) Uji N-Gain merupakan metode yang mengukur sejauh mana efektivitas suatu pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pada Uji N-Gain ini angka berkisar antara -1 sampai 1. Nilai positif menunjukkan adanya peningkatan dalam hasil belajar peserta didik, begitupun sebaliknya, jika nilai negatif maka adanya penurunan dalam hasil belajar peserta didik. Untuk rumus Uji N-Gain ini adalah sebagai berikut:

$$N\ Gain = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretest}}$$

Setelah mendapatkan hasil dari rumus, lalu nilai tersebut dicocokan dengan kriteria gain ternormalisasi, untuk melihat besar kecilnya skor N-Gain itu sendiri (Sukarelawan dkk., 2024).

Tabel 1 Kriteria N Gain

Nilai N-Gain	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g < 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Sumber : Sukarelawan dkk, (2024)

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Dari hasil pelaksanaan tes siswa, sejauh mana media pembelajaran berkontribusi dalam

meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep harus dievaluasi. Hasil *pretest* dan *posttest* dapat digunakan untuk menentukan sejauh mana siswa memahami materi gaya dan gerak setelah menggunakan video pembelajaran. Analisis data dilakukan untuk menilai sejauh mana video pembelajaran memberikan pengaruh terhadap pemahaman siswa kelas IV mengenai materi gaya dan gerak dalam pembelajaran IPAS, serta untuk mengukur tingkat efektivitas media tersebut dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Peneliti kemudian mengumpulkan, memeriksa, dan menganalisis semua hasil awal dan akhir, dan didapatkan bahwa nilai rata-rata *pretest* adalah 54,2, sedangkan *posttest* meningkat menjadi 81,7, sehingga terdapat selisih 27,5 poin.

Uji Normalitas

Untuk mengetahui apakah data dari hasil belajar siswa berdistribusi normal atau tidak maka dilakukan uji normalitas. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan Uji *Shapiro-Wilk* karena jumlah responden pada

Tabel 2 Hasil Uji Normalitas

Kelas	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Pretest	.946	31	.119
Posttest	.884	31	.003

Jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka data yang diperoleh tidak berdistribusi normal, sebaliknya jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka data yang diperoleh berdistribusi normal. Jika dilihat dari hasil uji normalitas di atas, bisa dilihat bahwa nilai *pretest* berdistribusi normal, sedangkan nilai *posttest* tidak berdistribusi normal.

Uji-W

Berdasarkan hasil uji normalitas sebelumnya bahwa terdapat data yang tidak berdistribusi normal, maka uji-w digunakan untuk melihat ada atau tidaknya pengaruh media video pembelajaran terhadap pemahaman siswa pada materi gaya dan gerak di kelas IV sekolah dasar. Dasar pengambilan keputusan dalam uji-w ini adalah jika nilai *asymp sig* $< 0,05$ maka artinya terdapat perbedaan, sebaliknya jika nilai *asymp sig* $> 0,05$ maka artinya tidak dapat perbedaan.

Berikut hasil uji-w di bawah ini:

Tabel 3 Hasil Uji-W

	<i>Pretest - Posttest</i>
Z	-4.871 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

Berdasarkan hasil uji-w di atas, bisa dilihat bahwasannya nilai Asymp.Sig (2-tailed) mendapatkan nilai sebesar 0,000. Nilai 0,000 $< 0,05$,

maka dari itu bisa disimpulkan bahwasannya terdapat pengaruh pada media video pembelajaran terhadap pemahaman siswa pada materi gaya dan gerak.

Uji N-Gain

Uji N-Gain dilakukan untuk melihat seberapa besar peningkatan pemahaman siswa pada materi gaya dan gerak. Berikut hasil uji N-Gain pada tabel di bawah ini:

Tabel 4 Hasil Uji N-Gain

	N	Minim um	Maxim um	Mean	Std. Deviation
Ngain_Sco re	31	.10	1.00	.6019	.23538
Ngain_per sen	31	10.00	100.00	60.1886	23.53759

Dari tabel di atas bisa dilihat bahwasannya rata-rata N-Gain yang diperoleh sebesar 60.1886. Jika nilai tersebut dikategorikan pada kriteria uji N-Gain ternormalisasi, maka nilai 60.1886 termasuk ke dalam kategori "Cukup". Bisa disimpulkan bahwasannya penggunaan media video pembelajaran cukup efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa pada materi gaya dan gerak di kelas IV sekolah dasar.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran video berbasis Canva efektif meningkatkan pemahaman siswa pada materi gaya

dan gerak. Hal ini terlihat dari peningkatan rata-rata nilai *pretest* sebesar 54,2 menjadi 81,7 pada *posttest*, dengan nilai N-Gain sebesar 0,60 yang termasuk kategori sedang. Peningkatan sebesar 60% ini menandakan bahwa penggunaan video pembelajaran memberikan kontribusi positif terhadap proses belajar siswa.

Efektivitas media ini dapat dijelaskan melalui teori pembelajaran multimedia Mayer (dalam Wiyana, 2019) yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif jika informasi disajikan melalui dua saluran, yaitu visual dan auditori. Video berbasis Canva memanfaatkan prinsip ini dengan menyajikan materi gaya dan gerak menggunakan ilustrasi, animasi, dan narasi suara, sehingga siswa dapat memahami konsep yang bersifat abstrak secara lebih konkret. Selain itu, peningkatan pemahaman siswa juga didukung oleh aspek desain media yang menarik dan interaktif. Menurut Munir (dalam Sari & Yusri, 2021), media digital dengan visualisasi tinggi dan penyajian interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa serta memfasilitasi pemahaman konsep. Hasil penelitian ini selaras dengan temuan Pratiwi dan

Nugroho (2021) yang membuktikan bahwa penggunaan Canva dapat meningkatkan minat belajar siswa karena tampilannya yang menarik dan kemudahan akses.

Dengan demikian, penggunaan media video berbasis Canva tidak hanya membantu guru menyampaikan materi secara lebih menarik, tetapi juga mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Hal ini menjadikan media ini layak digunakan sebagai alternatif pembelajaran IPA di sekolah dasar, khususnya untuk materi gaya dan gerak, serta dapat menjadi referensi bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran kreatif lainnya.

D. Kesimpulan

Analisis data menunjukkan bahwa penggunaan media video dalam pembelajaran IPAS meningkatkan pemahaman siswa kelas IV di salah satu sekolah dasar di kecamatan Pamulihan. Hasil ini didukung oleh leh kenaikan rata-rata nilai siswa dari 54,2 pada *pretest* menjadi 81,7 pada *posttest*, dengan nilai N-Gain sebesar 0,60 yang berada pada kategori sedang. Uji Wilcoxon menunjukkan perbedaan signifikan

antara hasil sebelum dan sesudah penggunaan media (*Asymp. Sig.* = $0,000 < 0,05$). Dengan demikian, media video pembelajaran berbasis Canva dapat menjadi alternatif pembelajaran IPA yang efektif dan menarik, serta direkomendasikan untuk guru dalam menyampaikan materi yang bersifat abstrak agar lebih mudah dipahami siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustian, R., Nurhasanah, & Wahyuni, R. (2025). *Statistik Pendidikan: Teori dan Aplikasi dalam Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Arsyad, A. (2016). *Media pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Prahanid, L. S., Mustaji, & Margana, M. (2021). Pengembangan media video pembelajaran berbasis Canva pada materi IPA. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(1), 52–61.
- Puspitasari, A., Handayani, D., & Susanti, M. (2020). Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 5(1), 39–47.
- Pratiwi, R., & Nugroho, D. (2021). Pengaruh Media Canva terhadap Minat dan Pemahaman Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 6(2), 113–120.
- Sari, R. D., & Yusri, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Digital untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(1), 45–54.
- Sukarelawan, K., Zulfikar, R., & Setiawan, B. (2024). Analisis N-Gain dalam Penelitian Pendidikan. *Jurnal Statistik dan Evaluasi Pendidikan*, 4(1), 33–42.
- Sulaiman, Y., & Darwis, D. (2019). Uji Wilcoxon Sebagai Alternatif Non-parametrik. *Jurnal Statistika dan Pendidikan Matematika*, 3(2), 45–52.
- Wiyana, H. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 21(2), 112–120.